电脑应用和娱乐的第一选择

总第149期

大众软件

12

Popsoft



2003年

半月刊

WWW.POPSOFT.COM



P34

有关Linux的冷思考

真正站在微软对面的应该是那些正在开辟另一片土壤的拓荒者，他们从最初便站在了与微软完全不同的角度上。



P62

NVIDIA GeForceFX 5900评测报告

对于NVIDIA来说，每次它采用新架构后，往往要到第2代产品才逐渐完善，这次该规律又一次起作用了。



P118

E3 2003 华丽的深秋

一年一届的全球游戏盛会E3迎来了它的9岁生日。这9年是个什么概念？今年大会究竟是什么样子，又将给我们带来些什么呢？请看我刊与搜狐IT联合进行的E3专题报道。



P159

《冠军足球经理4》完全教练手册

《冠军足球经理》就是针对那些整天批评球队主教练而自己又对足球有小小理解的球迷们设计的一款体育经营类游戏。

佣兵传说

www.nds.com.cn

ISSN 1007-0060



追随经典的足迹



1996.03 超时空英雄传说

1997.04 超时空英雄传说2－复仇魔神

1998.08 古文明霸王传

1999.01 新绝代双骄

2000.08 新绝代双骄2

2001.10 超时空英雄传说3－狂神降世

2002.07 新绝代双骄3

2003年6月

再次“遭遇”经典

"微星杯"
《大众软件》首届读者调查
火热进行中
截止日期：6月30日！！

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 张忠山
社 长 高庆生
副 社 长 刘贫和（常务） 林菁
总 编 高庆生
副 总 编 裘聿纲

执行主编 Walker
副 主 编 王晨
编 辑 部 田震（主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾
楼丽丽 答笛 杨立 谭湘源
首席记者 汪铁
专题记者 郭都 张宇 万楠方 李刚 李江
美术总监 祁津忆
本期责编 杨文韬
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 霍虹 陈卓 李友斌
电 话 010-88118588-8000
传 真 010-88135604
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合 周旭.
电 话 010-88118588-1602
传 真 010-88135614

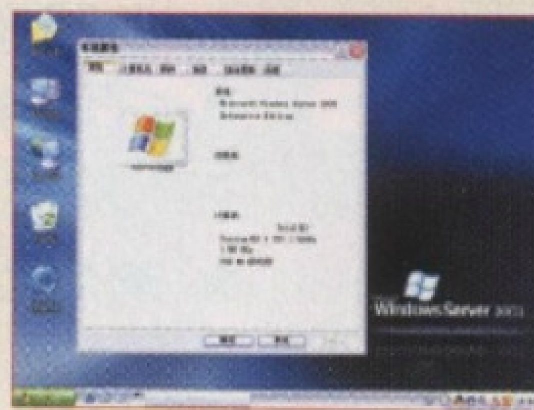
平面设计 林静 尚丽俐 张彦青
印 刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊 号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
读者服务部 晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电 话 010-82634092
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2003年06月16日
零 售 价 人民币 6.80元
港 币 20.00元
美 元 4.95元
新加坡元 9.00元





真正站在微软对面的应该是那些正在开辟另一片土壤的拓荒者。虽然他们所创造的操作系统目前对大部分人来说还很陌生，但他们从最初便站在了与微软完全不同的角度，因此我们或可通过感触他们的心血以避免千篇一律所营造的陶醉、麻痹与满足。





对于NVIDIA来说，每次它采用新架构后，往往要到第2代产品才逐渐完善，比如TNT和TNT2、GeForce 256和GeForce2，这次该规律又一次起作用了。由于其前辈NV30是一个有着诸多缺点，处境尴尬的产品，NV35（即GeForceFX 5900）担负了许多的希望和职责……

电脑购买和应用的实用指南

大众硬件

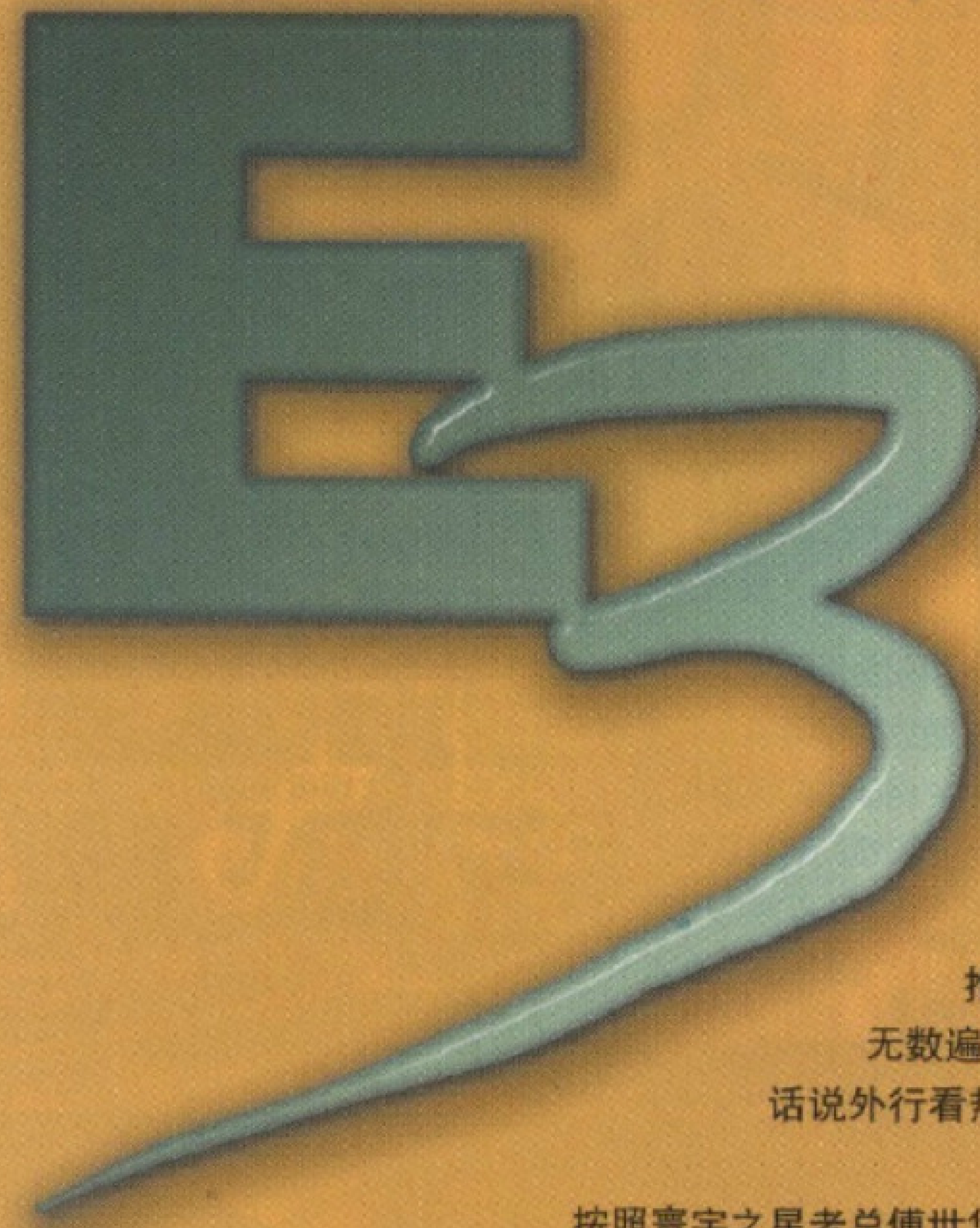
POPHard





创造更新的体验

编辑部报告



世界电子娱乐产业的第一展会——E3 2003在5月16日落下了大幕，与以前相比，这一次E3在国内更是获得了空前的报道空间。由于此前网络游戏在中国所取得的惊人成长，导致有更多的人把目光盯向了这片他们原本并不熟悉的热闹天地，除了传统的游戏平面传媒之外，各大网站也纷纷开设专区，就连国内的传媒巨无霸中央电视台也对本届E3作出了自己的报道。当然这对于还很不成形的中国电子娱乐产业来说绝对是件好事——有更多的人了解了这个产业，但是就今年E3的具体情况来看，在一片熙熙攘攘之后，掩饰不住的是全球电子娱乐产业正在滑向低谷的沉重现实。不谈只剩下网络游戏这一枝独秀的电脑游戏，就算是仅仅一年前还是风光无限的电视游戏三大主力厂商索尼、微软和任天堂，在本届展会上的表现也只能说疲态尽显。虽然E3主办方IDSA的总裁Doug Lowenstein仍然满怀热情地宣称本届E3的参展人数达到了创纪录的62000人次，比去年又增加了2000人次，但是盛宴过后，人们实在难以对本届E3留下什么更深刻的印象。

E3年年办，媒体年年写，《大众软件》今年更是和国内三大门户网站之一的搜狐联合推出了自己的专题报道，而作为玩家的我们，除了那些早已被各大媒体翻来覆去爆炒过无数遍的所谓游戏大作和并不漂亮动人的展会女郎之外，更应该从E3展会上看到些什么呢？俗话说外行看热闹，内行看门道，那么E3的门道究竟是什么？

按照寰宇之星老总傅世华的观点，本届E3大展所反映出来的游戏行业发展趋势首先是游戏制作的3D化早已大行其道。展会上绝大部分的游戏都是用3D技术构建起来的，2D作品在当今世界游戏市场上已经基本上找不到自己的生存空间了。这里所说的3D化覆盖了游戏制作的全部领域，不仅仅是必须用3D技术来表现的FPS类游戏，原本是2D根据地的RPG和即时战略类游戏也早已是3D作品一统天下，甚至本来被认为很难用3D实现的网络游戏，也全部投入了3D阵营。联想到国内的游戏开发厂商，很多还局限在2D的圈子里打转，有很多人辩解说是因为国内的玩家更喜欢2D的游戏，却没有看到自己已经和世界拉开了越来越大的差距。3D，正在渐渐成为横跨在国内游戏开发商面前的又一道技术壁垒。

可喜的是在这方面，也有为数不多的厂商敢于跟上世界发展的脚步，比如先行者昱泉国际，应该算是国内最早开始尝试3D技术的游戏开发商之一，尽管直到目前他们在这方面的成果仍然不是很完善，但至少他们的3D游戏作品《流星蝴蝶剑》是出现在本届E3大展上的唯一一款来自于华人世界的游戏。大宇，是另外一家有远见的公司，相信在《轩辕剑肆》和《仙剑奇侠传三》之后，他们对于3D技术的把握一定很有心得。我也很佩服欢乐亿派，尽管他们的《大秦悍将》看起来还显得有些幼稚。另外值得一提的还有西山居，希望《天王》不是他们用美元买来的Lithtech引擎的唯一作品。正是这些厂商的不懈努力，让我们还能对本土的游戏产业保留着一些希望，而我也相信他们的高瞻远瞩一定会给自己带来应有的回报。

第二个趋势，傅世华说，正像电影业那样，高成本大制作已经成为游戏的主要制作模式，一款游戏的制作成本动辄便要以百万美元来计算。现在的玩家，越来越被游戏表面上的华丽效果所吸引，这并不是说他们不重视游戏的可玩性，但是一款游戏如果不能在第一时间用自己的绚丽画面和灿烂的光影效果打动玩家，便很可能就此淹没在多如牛毛的作品当中，已经被惯坏了的玩家根本就不会对它留下什么印象，更不用说去掏钱购买了。这种状况导致游戏业越来越成为大公司的角斗场，那些初出茅庐的毛头小伙子们要么心甘情愿地放弃自己特立独行的精神和理想，成为那些巨头办公隔断里温顺的程序员；要么就任凭自己在这个圈子里沉浮，永远过着不知道明天的面包在什么地方的生活，梦想着有朝一日忽然机缘来临，自己也能够一步登天。

这样的现状是正常的吗？大公司就一定会扼杀人们的激情和创造性吗？我不知道。我只能看到当Fun遇到Business的时候，在E3现场到处都充斥着2代、3代、4代……甚至是9代、10代的游戏。你还能找到早期的那种崭露头角、创意非凡的新鲜感觉吗？有谁知道除了那些只有美国人爱玩的体育游戏之外，EA现在还有什么热销的游戏不是它直接买来的？又有谁能告诉我，如果没有那个加拿大人Gooseman的灵光一闪，曾经被E3评为最佳PC游戏的《半条命》还能留在多少人的记忆里？就连id和Blizzard，这两家被誉为业界最具创造力的公司，也正在忙于制作第三代DOOM、第四代Quake、第二代《星际争霸》、第三代《暗黑破坏神》……我们还能指望谁呢？

你必须承认，喜新厌旧是人类的天性。而作为娱乐业的一个分支，电子游戏必须不断满足人们的这种需求，从这个意义上来说，我并不能认为2003年的E3是一届成功的展会，不论有多少人去参观也无法改变这个事实。在本届E3的闭幕式上，Doug Lowenstein兴致勃勃地说：“我们已经开始为2004年的E3大展做准备了。”

2004年的E3大展会怎样？你能告诉我么？

本刊评论员 鸦嘴兽
duckbill@popsoft.com.cn
完成于2003年06月04日20时54分

信息速递

■本刊记者 Lee



以市场需求为主导

——NVIDIA 中国区渠道负责人伍东一

■本刊记者 答箭

2003年3月10日，NVIDIA的旗舰——GeForceFX 5800 Ultra（NV30）正式登陆中国市场，伴随它到来的是FX 5200/5600等“小兄弟”；而短短两个月之后，NVIDIA便在5月中旬发布了其新一代的NV35（即GeForceFX 5900 Ultra）产品。NVIDIA如此迅速地推陈出新，目的何在？它的一系列动作对今年的显卡市场有哪些影响？带着这些问题，我们采访了负责NVIDIA中国区渠道的骏兆电子（NVIDIA的中国总代理）市场部经理伍东一先生（以下简称伍）。

大众软件：距NV30正式上市才2个月左右，NVIDIA就推出了NV35，是基于怎样的考虑？是否与ATI最近推出RADEON 9800 Pro有关？

伍：NVIDIA认为，作为GeForceFX系列的新旗舰，NV35比其前一代产品更加成熟，性能也更有优势。在目前市场竞争非常激烈的情况下，NV35的推出无疑能使我们的市场地位更加巩固。

大众软件：但是NV30上市时间还不长，这样急于推出新产品，是否会对NV30的销售造成较大影响？NVIDIA是否准备放弃这款产品？

伍：我们认为，这次的新老交替对显卡市场，特别是中国内地的市场没什么影响。事实上NV30的产量并不大，初期大部分用于供应欧美市场，而目前库存也不多，因此能让NV35比较顺利地接班。今后NVIDIA也不会再花力气来推NV30，而是把主要注意力集中在NV35身上。

大众软件：从目前的测试成绩来看，GeForceFX 5200/5600在性能方面与其前代产品GeForce4 Ti/MX系列有一定的重合与交叉，在价位方面也是如此。那么未来几个月中，NVIDIA将如何安排自己的低端和主流产品线？

伍：其实，FX 5200/5600的性能在初期并没能发挥出来，和当时的驱动有很大关系，在我们最新版本的驱动上，它们的性能已有很大提升。就今后的产品线安排来说，最高端的当然是FX 5900和5900 Ultra，价位会在2500～4000元以上（人民币，下同），它们会在6、7月份批量上市；在1500元左右的价位安排的是FX 5600 Ultra；Ti4200-8X就目前来说性能仍是比较强劲的，我们会把它维持在千元上下的价位；FX 5200由于刚上市不久，目前在700～800元，过一阵子会有一定下调；至于只支持DX7的NV18，将全面跌入500元以内，成为低端的主力产品。另外，我们最近会专门针对中国市场，重新引入支持DX8的GeForce3 Ti200，以填补500～600元的市场。

大众软件：我们注意到，目前上市的各种品牌的FX 5200显卡规格不很统一，性能表现也大相径庭，这使得消费者在选择时会产生许多疑惑，NVIDIA是否会采取措施来改变这一现象？

伍：我们不会对FX 5200的规格进行严格限制。实际上，显卡制造商恰恰可通过对FX 5200的核心/显存频率、显存位数、容量等规格的调整，来进一步细分档次，这从目前FX 5200产品的价位分布上也能看得很清楚。另一方面，我们也认为，采用一些可能影响显卡品质的简化设计甚至劣质元器件，会对显卡制造商自身的信誉和售后服务带来麻烦。

大众软件：在新旧产品更替的问题上，NVIDIA是通过芯片出货量和合作厂商的配合，迅速以GeForceFX系列取代GeForce4 Ti/MX系列，还是让它们在相当一段时间内继续共存？

伍：事实上我们有些产品的寿命相当长，比如像TNT2 M64这样的老产品直到去年还在出货。我们的一贯做法是，不会从主观上去决定一款产品的去留，只要市场有需求，我们就会继续供货。

Acer积极应对SARS

北京陷入SARS的影响后，Acer及时调整行销策略，从5月开始推出网络和电话订购的服务。代理商进行送货上门、服务到家的业务，让想买电脑而又害怕疾病的客户有一条顺畅的采购途径。另外，在5月22至6月30日间，凡购买Acer的Aspire系列任意一款家用电脑的北京地区用户，Acer将奉送1份价值5万元的泰康保险公司最新推出的“非典”保险。而在接待到访Acer维修的用户方面，Acer采取对来访者测量体温的方式，既帮助来访者了解当日自身健康情况，也有效预防病毒传入公司。

TCL王牌笔记本开辟“绿色购物通道”

鉴于现阶段广大消费者为预防非典不能去人多的地方，从而造成购物不便的状况，TCL数码及时推出了“TCL王牌笔记本绿色购物通道”的销售方式。该通道充分利用网络和电话进行销售，在原来的送货上门服务的基础上，保证配送人员的健康状况。同时，为了彻底打消广大消费者的顾虑，TCL还将对货物采用专用隔离袋，届时配送人员不会将货物直接送进用户家中，而是采用“不进门、不接触服务”的方式，避免非典时期“亲密接触”的危险性。TCL数码还承诺，以上方式销售的TCL王牌笔记本如有质量问题，享受15天免费退、换的服务。

网络文明工程倡议利用网络抗非典

近日，全国网络文明工程组委会向网络界发出了“发挥网络优势，共抗非典倡议书”，号召广大互联网业界的从业人员，充分利用互联网的特殊优势，积极服务于抗击非典的大局。倡议得到了业内的积极响应和支持。目前，非典疫情严重干扰了人们的正常生产和生活，社会各界都以极大的热情投入到抗击非典的特殊战斗中。互联网不受时空限制的特性，在这一特殊时期更显示出自身的优越性。网络文明工程组委会倡议广大互联网从业者：1.弘扬正气，揭露谣言；2.充分动用网上资源，服务社会；3.积极开发新的业务模式，抓住机遇，推进互联网事业。

建达蓝德维护“健康”总动员

自6月10日开始，凡购买建达蓝德盒装正品Maxtor硬盘的用户，即可获赠北京冠群联想软件有限公司的

信息速递

数字IT

43%： 微软公司委托Harris交互媒体研究公司进行的一项调查研究显示，个人电脑（PC）正在逐渐取代电视机成为家庭娱乐中心。在接受调查的2070名电脑用户中，有43%的用户认为电脑比电视重要。

数百万： 英特尔公司近日公布了一项总投资达数百万美元的营销计划，重点围绕采用了最新“超线程技术”的“奔腾4”芯片处理器产品以及对应的芯片组。

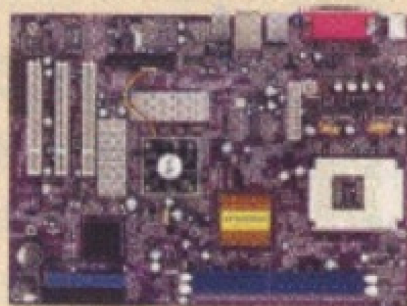
8.3%： IDC日本公司指出，从全球市场看，2002年全球PC总出货量是1.3615亿台，其中美国占24.9%，第2位的日本占9.1%，其后是中国，占8.3%。日本与中国的差距不大。IDC预测说，由于中国与日本的差别在不断缩小，今年或明年中国PC的出货数量将超过日本。

FINALDATA2.0硬盘数据恢复软件1套。建达蓝德这一举措的推出，主要是为用户解决经常遇到的当文件被误删除（含回收站中），FAT表或者磁盘根区被病毒侵蚀造成文件信息全部丢失，物理故障造成FAT表或者磁盘根区不可读，以及磁盘格式化造成的全部文件信息丢失等数据丢失方面的问题。FINALDATA2.0是由北京冠群联想软件有限公司研制的数据恢复工具，它能通过直接扫描目标磁盘抽取并恢复出文件信息。

方正科技连续3年授予希捷优秀供应商奖

近日，希捷公司宣布，方正科技集团股份有限公司授予希捷“2002年优秀供应商奖”，以表彰其在提供存储技术方面的突出贡献。希捷公司副总裁、亚洲销售和市场推广总经理郑万成说：“客户的成功对希捷的成功至关重要，我们努力保证最好的产品质量、客户支持和及时交货，并与客户建立长期的战略合作关系。方正科技连续3年授予我们‘优秀供应商奖’，正是对这种努力的有力证明和鼓励。”希捷公司最近宣布，其Barracuda 5400.1硬盘已集成到方正最新的PC产品线中。

“飞龙将”K7S7AG主板首批通过AMD官方认证



近日，从AMD方面传来消息，精英“游戏悍将”——“飞龙将”K7S7AG主板经过严格测试，证明可稳定支持0.13微米工艺、333MHz前端总线的Athlon XP 3000+处理器，并率先通过AMD官方认证。该主板采用SiS746芯片组，支持333/266MHz前端总线的AMD Athlon XP处理器；支持最大2GB的DDR400/333/266内存。南桥采用SiS963芯片，支持ATA133、USB 2.0、IEEE 1394（可选）；南北桥芯片之间采用SiS MuTIOL（妙渠）1G技术，带宽达1000MB/s。同时，主板上还集成了6声道AC'97声卡、10/100M自适应网卡（可选）和Xabre200图形芯片，并提供独立的64M DDR高速显存。

联想QDI多款主板获美国CMTL认证

近日，QDI的KuDoz 7-A、KuDoz 7E/333-6A、Platinix 8-A、Platinix 2D/533-A、Platinix 2E等多款产品，经过美国专业计算机内存测试实验室CMTL (Computer Memory Test Labs)的严格测试，已全部获得CMTL认证。CMTL成立于1997年，其研发的一套专业严谨的内存模块认证程序，无论在模块本身的设计、使用的零组件材料、SPD程序、生产制造、品质控管程序等流程，均需符合CMTL严格且精密的测试条件规范。主板至少需通过与25组不同组合的模块和内存容量，依据CMTL规范所进行的兼容性验证，才能通过其完整认证程序。

数码相机跨入“理性消费”时代



5月21日，借着国内首款拥有自主知识产权的数码相机——联想V20的“东风”，联想集团同时推出3款性价比极高的数码相机产品：除210万像素的V20之外，还有330万像素的V30和价格999元的210万像素的V20C。价格在999元至2500元之间。联想认为，目前像素在200～400万，价格在1000元～3000元之间的产品，才是真正最适合普通消费者应用的；联想反对盲目引导消费者一味追求高像素、高变焦等的“追高”现象，倡导消费者真正理性的消费。

微软即将推出为中国市场定制的硬件新品

微软将于近期推出一系列专为中国市场量身定制的鼠标、键盘产品。此前，微软的硬件产品主要

金山毒霸病毒预告

6月27日： 蠕虫病毒（VBS.DWorld.A）将会发作。

VBS.DWorld.A是一种VBS蠕虫，它可通过mIRC（最流行的IRC客户程序）进行传播，或通过邮件传播给地址簿里的每个联系人。当病毒执行后，主要表现为：在系统部分文件夹里复制病毒文件；改变注册表里部分键值；通过mIRC传播自己，附件名字叫：Dragonball.vbs；通过Outlook发送信息；感染.vbs、.vbe文件。病毒还会用Windows Movie Player播放一段.mpg影片，发作时会导致键盘和鼠标失灵。危害程度：中。

6月8、14、23、29日： 蠕虫病毒（桑河VBS.San@m）将会发作。

VBS.San@m为通过邮件传播的脚本蠕虫。它利用微软的一个安全漏洞（Scriptlet.TypeLib）进行传播，在没有执行附件，而只是读带毒信件时就能感染该病毒。这个漏洞补丁程序下载地址为：http://www.microsoft.com/technet/ie/tools/scrpteye.asp。病毒感染后会把自身复制到开始文件中，并把病毒文件设为Outlook默认签名，这样发出的每封信都带有病毒文件；病毒还会将IE首页修改为含有VBS.Valentin@mm蠕虫的站点。危害程度：中。

上述病毒金山毒霸均能查杀，请用户到毒霸网站www.duba.net下载新的升级包。



言论



“中国的创业环境不是很成熟，经常有人提比尔·盖茨，但我觉得中国没有这种环境。”

——新东方教育在线CEO钱永强



“放眼未来，我们看不到短期内有任何IT支出改善的催化剂。”

——惠普CEO费奥莉娜

定位于高端用户，价格普遍较高，从而使一些喜爱微软硬件产品的消费者只能望而却步。但是，这种状况很可能在近期发生根本的改变。微软即将推出的系列新品，将使消费者花不多的钱就可拥有微软品牌的鼠标、键盘等。这些新品在功能、使用习惯、价格等方面，都充分考虑了我国消费者的实际需求。例如，即将推出的键盘就采用了中英文双语设计，即使是电脑初学者，使用起来也感觉相当方便。

方正数码相机466元回报用户

日前方正科技宣布，PhotoPower 200A数码相机由599元降为466元。PhotoPower 200A是一款主要面向家庭和网络发烧友用户的130万像素数码相机，可插值到200万像素，其对焦距离40cm至无限远，照片最大分辨率为1280×1024。它内置8MB SDRAM，可存储40张数码照片；全自动曝光与白平衡，具有10秒定时延迟自拍功能；除作为数码拍摄和计算机视讯摄像头的功用外，还增加了数字摄影功能。

Windows Server 2003在中国正式发布

Windows Server 2003简体中文版的发布，得到了业界和国内企业客户的广泛支持，英特尔、惠普、用友、金蝶、联想、浪潮、优利和实达等IT厂商一并到场；国家信息产业部电子信息产品管理司张琪司长，就此专门发来贺电和致辞。此次发布的Windows Server 2003的源代码，也属于今年2月微软公司与中国政府指定机构签署的政府源代码备案协议范围，该协议规定，中国政府可根据GSP协议，查看它的源代码和获取相关技术信息。

北京金山乔迁不离中关村

近日，北京金山公司由中关村翠宫饭店迁往中关村“北京软件出口基地——柏彦大厦”。此次搬家涉及到北京金山公司的所有部门，其中包括公司的总裁办公室、营销总部、WPS办公软件事业部北京分部、金山词霸工具软件事业部、金山毒霸信息安全事业部北京分部、金山行业应用软件事业部北京分部、金山数字娱乐有限公司（筹）北京分部、金山北京研究院、人力资源部、财务部、供应链管理部等。



瑞星正式推出“下载版”产品

近日，北京瑞星公司正式发布“瑞星杀毒软件2003下载版”，率先在国内推出“免费下载、收费服务”的杀毒软件使用新模式。用户可登录瑞星网站（http://www.rising.com.cn）24小时随时购买。据悉该产品的功能和该公司旗舰产品“瑞星杀毒软件2003版”完全一样，并根据网络下载和安装的需求做了大量的优化工作。瑞星市场人员介绍，任何用户都可免费下载这款10MB大小的产品，在订制了瑞星反病毒手机短信服务之后，就可按时升级病毒库正常使用。收费价格每月10元。

携手神州数码跨行业合作

近日，太太药业股份有限公司宣布，与神州数码管理系统有限公司正式签署协议，由神州数码为其实施ERP项目第二期工程。项目于2003年4月开始启动，预计于2003年8月8日上线运行。此前，太太药业ERP一期项目已于2002年8月正式上线，此次二期工程的实施，将进一步提升太太药业的整体信息化水平，使太太药业的ERP应用水平迈上一个新的台阶。

AMW“机器战警”进入中国

近期，美国著名数码品牌AMW正式进军国内市场，并已开始全面推广“机器战警”系列品牌电脑。AMW“机器战警”系列包括光电战警、魔幻战警、终极战警3款不同的型号，分别针对不同层次的消费用户。该系列电脑都拥有金属外观，搭配2.0GHz以上CPU；17”纯平显示器；5.1/7.1立体声音效声卡，高音效立体环绕音箱；专用的多媒体键盘，高分辨率双模式自由切换鼠标。此外，该电脑还专门配备了具有TV OUT视频功能的多媒体显卡。据悉，AMW在国内的推广销售工作，将由创格思维公司全面代理。

产品快报

■本刊记者 Lee

柯达推出EasyShare DX6340变焦数码相机



近日，伊士曼柯达公司推出其配备专业品质施耐德镜头的全新柯达EasyShare DX6340变焦数码相机。该镜头的光圈范围是f 2.2～13，可使相机在光线极弱的条件下拍摄出清晰细致的照片。此外，该相机还具有全新柯达高速精确自动对焦系统功能，可在极其漆黑的条件下或快速运动状态下完成对焦。该系统还提供快速的焦距锁定功能，闪光最大范围约为6米。该相机拥有310万像素CCD影像分辨率，同时配备全自动模式以及高级创新控制功能（适用于有特殊要求的摄影师），包括光圈和快门优先模式，以及运动、夜景、肖像、风景、微距和常规编程模式。

苹果发布Safari Beta 2软件

近日，苹果公司发布了Safari Beta 2，Safari浏览器的最新beta版本。该版本增加了一些用户强烈要求的功能，包括标签式用户浏览和AutoFill表格。Safari是目前为止针对Mac开发的最快速网络浏览器，并通过以下创新技术为浏览器产品重新注入了活力：如内置Google查询，即时返回查询结果的SnapBack，命名、管理和显示书签的全新方法，自动阻止“弹出式”广告等。你可立即从www.apple.com/safari上免费下载Safari Beta 2，它需要Mac OS X版本10.2“Jaguar”并被优化用于Mac OS X V10.2.3或更高版本。该版本大小为3.9MB，其最终版本将于2003年年末上市。

微星推出全系列搭载Springdale（865PE、865G）芯片组主板

随着Inte发表支持新时代FSB800 CPU的865芯片——Springdale (865PE和865G)，微星科技也同步发表了3款分别搭载Intel 865PE和865G芯片组的Neo系列主板——865PE Neo2-FIS2R、865PE Neo2-S以及865G Neo2-S，首度引进800MHz超高前端总线（Front-Side Bus，FSB）的外频规格，对于内存存取、超线程多任务环境的执行效能得以再提升；并且伴随着新一批865G、865PE芯片组，将全面导入双通道DDR400内存架构。采用865G或865PE芯片组的主板，再搭配两组或4组型号相同的DDR400内存模块倍增频宽，就能搭配800MHz FSB外频规格的新一代Pentium 4处理器。

纯净界推出新品液晶



最近讯怡公司就推出了一款液晶新品——纯净界151A，采用14寸液晶屏幕，虽说比15寸液晶小了1寸，但并不影响使用，提供了1024×768/XGA的最佳分辨率，16.7M最大显示色。由于采用纯净界特有的“清亮”技术，屏幕抗反射表面消除了光线的反射，无闪烁特性可以消除眼部长时间工作而带来的疲劳。从性能参数来看，纯净界151A完全达到了目前主流液晶的指标：亮度250－300 cd/m²（typ.），对比度为400－450:1(typ.)，信号响应时间小于25ms(typ.)，视角130/150度，并通过CE、TUV、UL、FCC、VCCI国际认证。市场参考价：1799元。

新版“镭”9200显卡上市

“镭”是深圳太阳花科技推出的一个子品牌，主要定位于专业图形设计领域。新版的“镭”9200 64M/DDR采用ATI新一代芯片，支持AGP 8×接口的RV280图形处理芯片（即RADEON 9200）；配备HY 4ns的64M高速DDR显存，核心/显存频率默认为250MHz/400MHz。其独有的SmartShader技术有多种针对图形处理的特别功能，如可编程变形，几何压缩，影像转化，毛发绘制，骨架动画，关键画格补充，完全凹凸贴图支持，环境、浮雕与dot3，不均匀光源的处理，Phong式光影处理，光源与色泽贴图，反射、阴影、射灯与材质变形，材质调变，球面、双抛物线与方块体材质产生，影像材质等。市场参考价：699元。

NESO极光家族又添新星



NESO一连推出了TD770V、HD770 II、HD797 II 共3款极光珑显示器新品。其中HD797 II 具有0.24mm的超精细栅距，实际可视面积为16平方英寸，行频97kHz，场频160Hz，最高分辨率为1600×1200，亮度500流明，对比度850：1；新型OSD控制板中建有i-Video功能（超强视觉动力引擎），专为多媒体播放时自动进行画面增亮、增艳、锐利和满框，解除了一般显示器播放多媒体时画面较暗和无法满框的缺点。此外，HD797 II 还特设了具有文字、图片和影视/游戏等多种可自由切换的亮度模式极光眼按钮，以满足用户的不同应用需要。市场参考价：TD770V：1199元，HD770 II：1399元，HD797 II：1699元。



环球

美国：全美最大的电话公司Verizon通信公司近日表示，认为没有必要收购AT&T公司，从而否认了媒体上有关Verizon可能因为现在AT&T的股价较低而动了收购之心的传言。

日本：日本J-Phone公司近日宣布，他们将领先竞争对手NTT DoCoMo公司和KDDI公司，率先在本国发售百万像素拍照手机。预计首批发售300部，全部由夏普公司生产，在东京以及周边地区的4个销售网点进行销售。零售价格为19 800日元（合169.7美元）。

新加坡：新加坡近日启动一项激励企业增加网络及无线技术方面支出的计划，以促进该国信息技术产业增长。新加坡资讯通讯发展局（IDA）表示，要求企业扩大使用网络服务，其中包括连接不同的电脑系统，通过互联网进行交易。

产品快报

爱国者名片王V5.0上市



爱国者名片王V5.0是一种以高效管理名片为主要用途的办公设备，查找1张名片仅需1秒钟；可存储1万张名片；可建立类似于Windows资源管理器的名片管理模式，对名片分门别类进行管理；识别正确率高达98%以上。该产品嵌入目前尖端的光学字符识别技术，可识别各种版式、各种字体。市场参考价：1888元。

丽台发布最新显卡

丽台科技再度与NVIDIA同时发布了最新显卡——WinFast A350 Ultra TDH MyVIVO。该显卡采用NVIDIA最新一代的GeForceFX 5900 Ultra GPU/GeForceFX 5900 GPU，具有256bit带宽，高达450MHz/850MHz的芯片及内存频率，辅以更成熟的0.13μm工艺，降低了发热量与风扇噪声问题；搭载第2代的CineFX2.0引擎，且能支持包括Cg及HLSL在内的高阶编程语言，将能提供实时、剧院级的绘图效果以及各种复杂的3D视觉特效。增强的Intellisample HCT相较于前一代的Intellisample技术，大幅增进了全屏幕反锯齿的效能。

7999元普及型彩色激光打印机上市

近日，中国惠普有限公司打印及成像系统集团，利用网络发布会的形式，以7999元的价格推出普及型彩色激光打印机hp Color LaserJet 1500系列。该产品正进行“千元风暴”的促销活动，活动持续到7月底。据介绍，Hp Color LaserJet 1500系列产品定位主要包括3类，最主要的是小型工作组和远程办公室，这些企业已经购买了相当数量的黑白激打，通过彩色打印可以获得与同类企业不一样的竞争优势，吸引客户的注意力；其次是对于微型商业机构，1500将承担全部的打印任务；最后是一些企业的高级管理人员，彩色代表了身份。

全国软件零售排行榜（2003年05月）

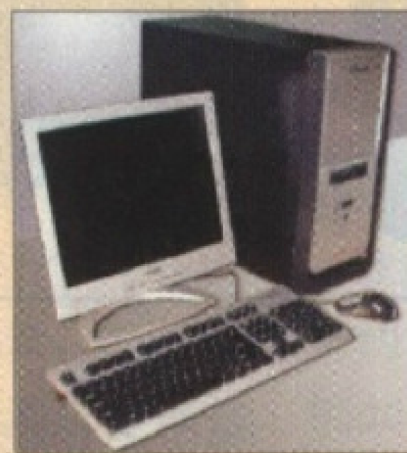
应用类		娱乐类	
1	瑞星杀毒2003	1	游戏天堂系列
2	金山毒霸2003	2	NBA2003
3	KV江民杀毒王2003	3	来吉卡4
4	Norton Antivirus 2003	4	战争指挥官
5	NortonInternetSecurity(NIS)2003	5	命运的路Ⅱ
6	豪杰超级解霸	6	无敌先锋
7	超级兔子魔法设置2003	7	三国群英传Ⅳ
8	金山词霸2003	8	魔力宝贝
9	Windows优化大师2003	9	刀剑封魔录
10	豪杰视频通	10	地面控制2合1

综合类

1	新东方大学英语词汇课堂	6	刻隆盘的进攻
2	开天辟地3	7	平面美术风云 Photoshop
3	虚拟空间大师 Autocad2002	8	实战多操作系统
4	金山单词2003	9	金山打字2003
5	数据医院	10	魔法石单词宝典

感谢连邦有限公司、晶合时代软件公司的协助。

精英L4IPEA2主板上市



近期，845PE主板的升级版——精英L4IPEA2正式上市。该产品采用i845PE+ICH4芯片组，可超频支持Intel最新推出的800MHz FSB P4处理器；内存也提升至DDR400，支持最新的超线程技术。提供5个PCI，1个AGP 4×接口，1个CNR接口，4个USB 2.0接口，并可通过插针扩展至6个。与先前同型号的L4IPEA2主板相比，增加了对800MHz FSB的支持。市场报价700元左右。

“宙斯银盾”套装上市

近日，雅美达现代主义设计风格的“宙斯银盾”外设套装包已全面上市。其采用高密度镀锌钢板的立式机箱，通体珍珠黑的箱体搭配亮银色面板；配备标准P4/300W电源，再加上透明的mini银电鼠和超薄键盘，整个“宙斯银盾”给人一种高雅、成熟的厚重感。值得一提的是，“宙斯银盾”套装的4款配件，都已率先通过“3C”认证，保证用户的使用安全性。

Intel原装主板D865PERL推出

Intel近日推出新品主板D865PERL。此次发布的865系列芯片组所能支持的FSB，较之前代产品845系列的533MHz大幅提升了266MHz，数据传输带宽提升到每秒6.4GB。这款新品正是基于865PE的发布而同步推出的。产品完全支持800MHz前端总线的P4 CPU，并支持赛扬处理器和下一代Prescott高性能处理器；支持超线程技术（HT）及高效能的双通道DDR400规格内存，并附送多款实用软件。

蓝科火钻新启动型闪盘问世

近日，为了更好地满足广大消费者对产品功能、外观上的需求，蓝科火钻启动型闪盘进行了从里到外的全面翻新，推出了更符合时尚要求的全新启动型产品。新产品的外观采用全新设计，简洁的蓝白相间，明朗美观；可直接通过MANAGER软件制作系统启动盘，配合主板USB ZIP启动功能，并具备防磁、防震、防潮等特性，大大提升了数据存储的安全性。

方正电子推出晶灵系列闪盘

近日，方正电子推出了精心研制的数码宝贝——晶灵系列闪存盘。该产品外观采用的圆润线条，超小多彩的迷你造型，独特的钥匙扣设计；半透明聚酯新材料作为外壳材料，提高了坚固和耐磨性；可在Win98以上系统中实现无需驱动功能。而智能调压功能、PC锁功能和加密功能，更是方正“晶灵”的三大卖点。市场参考价：256MB/880元，128MB/588元。



厂商： 惠普（中国）
上市： 2003年6月
售价： 5999元（标配17″纯平显示器，换15″LCD需加1399元）
附件： 快速安装指南、保修支持指南、升级维修指南、微软授权书
推荐： 需要功能全面的电脑，且注重外观和品质的家庭用户
咨询电话： 800-820-2255

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 李璨

清新风格 家电理念——惠普Pavilion t206cn家用电脑

半个多世纪以前，贝尔德发明电视机时一定没有想到，几十年后人们已开始把这种影像设备作为室内装饰的一部分挂在墙上，甚至塞进墙壁。当PC也渐渐“家电化”时，它的发明者们也会感叹人类科技进步对生活的巨大影响，我们这次收到的惠普Pavilion t206cn便是这样一款电脑。无论核心的功能应用还是外观设计，Pavilion t206cn都脱离了传统的、冷冰冰的高科技产品形象，能够融入日常的生活之中。

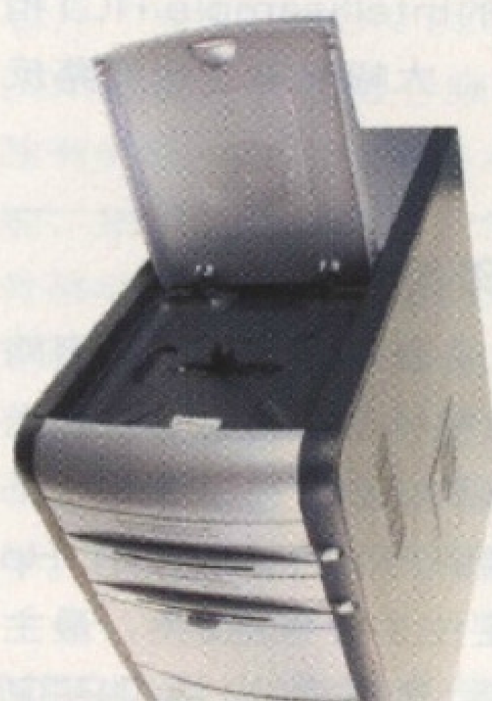

浑圆的机箱

我们可从Pavilion系列“典雅银灰风情、炫彩蓝光”的宣传词中感受到惠普对该系列外观设计的自我肯定：摒弃死板的工业设计，将家居化的清新风格融入个人电脑。Pavilion t206cn的主色为银灰，主机侧挡板及键盘都采用深蓝色作为衬托，工作时显示器及机箱上的开关会发出幽幽的蓝光，键盘上方的快捷键也配上了蓝色荧光指示灯，显得高贵典雅而又不失时尚，能与现代家居融洽地搭配在一起；其机身大量采用流线型设计，拉门式前置接口不仅考虑到所提供的功能，还照顾了视觉上的整体平衡，浑然一体的简洁风格符合不少年轻人的口味。

Pavilion t206cn在外观设计上的许多细微之处，反衬出了国内同类产品整体上的差距。例如其搭配的F1503液晶显示器，在许多国内厂商眼中，LCD不过是配置上的亮点和时尚的体现而已，除了在外形和色彩方面注意与主机搭配外，很少再为用户作进一步思考；


孩子用右边的角度能更好地欣赏画面。

而惠普在设计液晶显示器时，还考虑到了家庭成员间的视觉共享这一问题：在许多家庭用户中，常常会几个人一起使用电脑（比如母子、父女等），而受LCD的技术限制（可视角度较小），个头矮小的孩子可能无法观赏到色彩正常的画面，怎么解决呢？t206cn的LCD就采用了双转轴设计，能在一定范围内调节高度和视觉角度，可谓老少兼顾，虽然只是小而简单的设计，却折射出“以人为本”的专业精神。


光盘存储坞，还可用于放置数码相机、摄像头等。

为方便用户取放常用光盘，t206cn在机箱顶部设计有光盘存储坞，它也可作为数码相机或摄像头的的托架，其后方的盖板能用于埋设线缆，顾及了走线的美观。即便是光驱舱门这样的小地方，也体现出人性化的功能设计：侧置按键在一定程度上方便了那些喜欢把机箱放在桌面下方的用户，保洁抗污的拉门能让经常触摸的地方得到有效保护，即使不慎弄脏也便于清洁。值得一提的是，Pavilion t206cn工作时噪声极低，让听惯了大功率风扇噪声的我们感觉相当惬意。据惠普介绍，Pavilion系列能保持低于32分贝的噪声，着实令人惊讶，看来静音也是家电化的一个组成部分，这些看似很不起眼的细节在使用过程中却又着实重要。


机箱正面“名目张胆”地标出详细配置，这在品牌机中非常少见。

DIY爱好者们总习惯把中低端品牌机和低性能联系起来，那么Pavilion t206cn也许会让他们刮目相看了：它采用AMD Athlon XP 2600+处理器（实际频率2.08GHz）和华擎A7N8X-LA（nForce2芯片组）主板的搭

配，如此高主频的处理器完全能满足未来一年内的主流应用，而nForce2则是目前公认的最佳AMD平台芯片组。我们认为AMD的Athlon XP在低端产品上拥有更好的性价比，国内相似定位的产品大多采用低端的Celeron处理器，与前者的性能差距相当明显，惠普采用的这一搭配在性能和成本之间取得了很好的平衡。t206cn采用了单条现代256MB DDR333内存，不可否认的是，这样不能发挥nForce2的双通道DDR威力，因此在性能上有所妥协；而如果换成2条128MB内存，则对升级非常不利（该主板仅有2条内存插槽），可谓鱼与熊掌不可兼得。在试用该产品后，我们认为如果能自行添加一条内存，整机性能会得到很大提高。

Pavilion t206cn的其他配置也相当不错，80GB的三星7200r/m硬盘、16×DVD-ROM、100Mb网卡、56k内置Modem及5.1板载声卡，几乎集成了所有常见功能，同时还预装了Windows XP家庭版操作系统，这样的配置对于一款中低端产品来说相当有竞争力。它在存储系统方面凸显数码特色，取消了目前已成为鸡肋的软驱，而在机箱面板上提供了6合1读卡器，支持CF I/II、SM、MMC、SD、MemoryStick等多种存储卡，方便与数码相机、MP3播放器等数字设备的交流。此外，它还提供IEEE 1394及USB 2.0扩展口，能轻松支持对传输速率要求较高的数码摄像机及外置刻录机等设备。在数码产品逐渐进入主流的今天，完善的接口及强大的后期处理能力，无疑是家用电脑所应必备的。



隐藏在拉门下的数码世界。

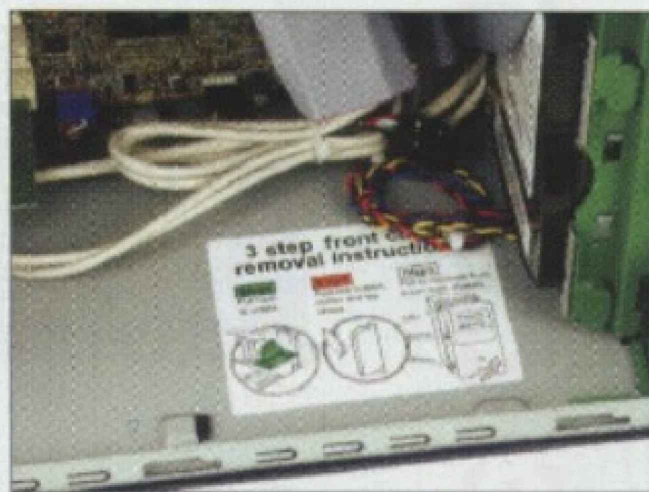

机箱内部件众多，却丝毫不显凌乱。

Pavilion t206cn采用了板载集成显卡，不过这次集成显卡是由nForce2芯片组提供的，相当于GeForce4 MX420水准，并从内存中划拨64MB作为显存。当然，由于显存带宽只有64位，性能上有较大折扣。即便如此，该机依然提供了相当不错的性能，完全超越了以往集成显卡的水平。更重要的是，它的主板上提供了AGP槽，用户还可自己添加一块不错的独立显卡，这样游戏性能会有很大提升。

Pavilion t206cn在软件应用方面也和“家电化”、“数码处理”等关键词紧密相连。键盘顶部的23个功能按键（旋钮）大大简化了用户操作电脑的方式，只需按一下键就能享受各种功能，这样傻瓜式的操作能缩小PC与用户之间的距离，让用户真正把电脑当作家电使用。t206cn强化了网络在生活中的应用，将购物、体育、理财、联网、搜索、聊天、电邮等7个网络应用快捷键放置在最显眼的位置，并配以蓝色荧光，凸显出网络的重要性。易用性方面t206cn也尽量向普通用户靠拢，例如系统恢复及重新安装都在Windows桌面设有相应快捷方式，用户即使把系统弄得乱七八糟，按“快速入门指南”手册中的指导就能很容易恢复原貌。

无论硬件配置还是捆绑软件，Pavilion t206cn都能让我们强烈感受到数码时代的来临。除常见的WinDVD、MusicMatch、Windows Media Player等媒体播放器外，它还提供了功能强大的成像、编辑套件——HP Picture Toolkit（不同型号的产品，其组件配置不尽相同）：借助配置的6合一读卡器，我们可将图片导入Photo Impression进行简单处理，或在FunHouse中进行深加工，然后通过HP Photo Printing Software打印成照片，或通过HP Memories Disc Creator将影像刻录成光盘（需要刻录机支持），而视频编辑则可通过ArcSoft ShouBizDVD进行。

Pavilion t206cn的性能基本上能满足流行游戏的要求，在1024×768/32位色下，3DMark2001 SE得分为2843，Quake Ⅲ（High Quality设置）能跑到99.1fps；这样看来，像CS、Quake Ⅲ、FIFA2002应当都能流畅运行。它的整体性能也相当不错，CC Winstone 2002得分为31.8，Business Winstone 2001得分为63.7；但我们依然建议再增加一条内存，这样既能实现双通道DDR，也可增加内存容量，毕竟192MB内存（共享显存占用了64MB）对Windows XP来说实在有些拮据。



一步一步教你拆电脑。

t206cn的说明书相当详尽，甚至提供了如何自行升级的指导，并在机箱内部贴有装卸步骤，这一点充分体现了大厂的气度，很值得赞赏。惠普为Pavilion系列提供了3年有限质保：3年部件、3年人工、1年上门服务，对于一款中低端产品来说相当不错。



工程师点评

我们认为，这款售价仅5999元（标准配置）的惠普Pavilion t206cn性价比相当高，且在人性化设计方面极具特色。典雅的家居设计、完善的数码周边支持、优异的制造工艺，加上国际大厂的品质，可以说是一款极具竞争力的产品。



厂商： 三星电子（Samsung）
上市： 2003年5月
售价： 1699元
附件： 快速安装指南、驱动/说明书/软件光盘、电源线、三包凭证
推荐： 注重性价比的PC游戏玩家
咨询电话： 800-810-5858

炫目度：
口水度：
性价比：



晶合实验室 小虫

三星高亮二代——流线造型的783MB显示器

2003年，LCD价格持续走低，整体延迟时间向16毫秒靠拢，CRT市场受到了严重冲击，15英寸甚至17英寸LCD很快成为用户首选。不过，在国内青睐CRT的用户依旧不在少数，毕竟17英寸CRT纯平和15英寸LCD之间还存在一定价差，而CRT也有一些LCD暂时无法替代的优点。

SyncMaster 783MB是三星最近上市的17英寸CRT纯平显示器（同期面市的还有一款配置稍高的785MB，报价1899元）。783MB的外壳采用珍珠白和银灰色搭配，经过精心的流线型处理，边角圆润、曲线光滑，动感十足，短管设计能最大程度节约用户桌面空间。这款783MB采用视觉纯平技术，带宽110MHz（最高分辨率为1280×1024，在1024×768下，刷新率最高可达86Hz），783MB的水平点距为0.20mm，行频30～70KHz，场频50～160Hz，最大亮度达500cd/m²。在安规方面，783MB通过了严格的TCO'99认证。



图1

783MB采用三星MagicBright2高亮度技术，产品后缀中的“MB”即是MagicBright的缩写，它具有文本显示、畅游互联网、Game、娱乐空间4种亮度模式（图1），和第1代技术相比多了个游戏模式。4种模式下的显示器亮度依次为150cd/m²、220cd/m²、300cd/m²和500cd/m²，用户可通过显示器上的快捷键迅速切换，也可对特定区域设定高亮（图2）。和普通显示器不同，783MB的D-Sub信号线还引出一个USB接口，783MB上市时举办的“买一送一”促销活动就是赠送32MB USB闪盘，送完为止，这对用户来说这是个不小的诱惑，同时也体现了厂商为维持CRT市场作出的努力。



图2

783MB的OSD菜单语言为简体中文，采用循环调节设置，用户可调节亮度、对比度、位置、图像大小、缩放、平行四边形校正、旋转、梯形校正、枕形校正、枕形平衡、线性色彩调节、sRGB模式、摩尔纹调整、消磁、复位、信号输入水平、模式显示、菜单显示时间、语言、菜单颜色、半透明、OSD锁定/解除（图3）。在出厂设置下，783MB有一定几何变形，但可进行调整，如果OSD菜单有边角调整选项的话，相信能调节得更完美。



图3

我们先对几种模式下的文本显示质量进行了对比（图4），由下至上依次是同一位置文本在文本显示、畅游互联网、Game、娱乐空间4种亮度模式下的显示。可看到随着显示器的亮度加大，文本显示质量出现明显下降，而互联网模式几乎没有影响，游戏和娱乐模式下效果就相当差了，当然，这两个模式并非为文本处理而设计。在文本模式下，783MB的文本很锐利，只是边角略有发虚，且在白色背景下网格比较明显，这也可以说是这类荫栅纯平管的特点。783MB的色彩表现基本让我们满意，不过在默认模式下略微偏蓝，与文本显示效果对比，我们认为它更适用于图片处理、游戏和视频欣赏。

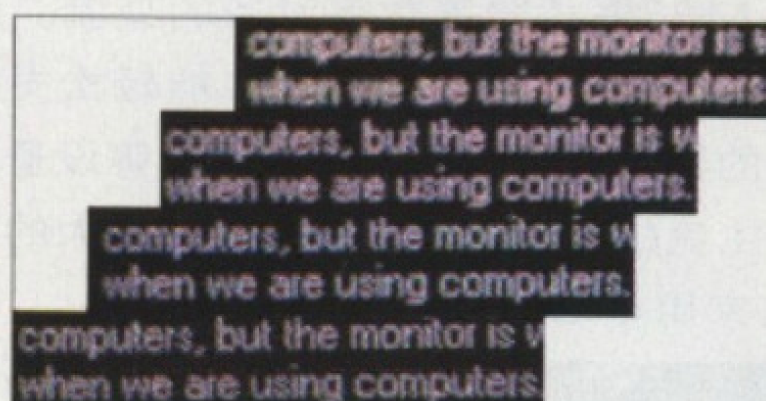


图4



工程师点评

CRT显示技术发展到今天早已非常成熟，技术上很难取得突破，价格下调的空间也很小，淡出显示器市场只是迟早的问题。三星783MB在外形设计上给了我们与传统CRT显示器不一样的感受，显示质量和附加价值值得称道，价格也不贵。



厂商： 罗技电子（Logitech）
上市： 2003年5月
售价： 1180元
附件： 不详（样品）
推荐： 经济较为宽裕的竞速游戏狂热玩家
咨询电话： 010-65813833

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之左手

身临其境的感受——罗技MOMO力反馈天驹

为F1赛车设计方向盘的MOMO公司去年与罗技合作，为喜爱赛车游戏的玩家推出了MOMO方向盘游戏控制器，追求的是拟真度和操作性上的最佳结合（参看本刊2002年第24期）。最近，罗技还推出了适合一般驾驶模拟游戏的MOMO“力反馈天驹”。



真实的法拉利F1赛车上的MOMO方向盘。

与一般方向盘控制器不同，与赛车方向盘一脉相承的MOMO力反馈天驹的方向盘直径较小（10英寸），并将所有功能键安排在盘体上，其下是两个手握式的排档拨片，这些都是适合赛车游戏的设计。针对一般驾驶模拟游戏，它还提供了一个排档杆，它可选择固定于方向盘左/右两边，以适合不同国家的驾驶习惯。



罗技MOMO“力反馈天驹”

MOMO力反馈天驹的方向盘并非完全的圆形，其下部接近方形，表面采用仿皮面设计，两侧的手握部位还有凹坑以增大摩擦，方向盘最前端有一个用于定位的红色金属环。除6个可自定义按钮外，方向盘上还有两个绿色指示灯，分别表示电源状态和使用状态。下方的2个排档拨片也可自定义，不过因为它采用较薄的塑料片制成，因此感觉比较脆弱。方向盘的左右转动角度各为120°，其回转力矩靠电力驱动，接电前方向盘转动时没有回转力矩，可停留在转动范围内的任何位置，而接电后会自动校准，回到正常位置。方向盘体的固定采用3个大型塑料螺丝，其中两个负责拉紧底部的钳型固定夹，一个从底部直接进行固定，由于固定夹和螺丝顶部没有防滑措施，因此在某些电脑桌上可能会有打滑的情况；安装过程中基本可不用工具。



踏板上的刹车和油门

这款产品的踏板面积较大，上面有刹车和油门，踏板和踏脚上均有防滑纹，而刹车器的阻力明显大于油门；两者的行程都较长，非常符合真实情况。踏板底部有4个橡胶防滑垫，此外还有隐藏式防滑倒齿，用于在地毯上固定。

我们试玩了《极品飞车——热力追踪2》和随力反馈天驹附带的《极品飞车——保时捷之旅》，发现在后者中方向盘的力回馈表现明显比前者要好得多，这大概与它不是前面这款游戏的推荐配置有关。



用于地毯防滑的倒齿

这款产品的力回馈效果在不同的路面和撞击中得以充分展示，环境不同，振动的力度及频率也有所差别。定位方面这款产品相当出色，但因为转动角度有限，其灵敏度似乎有些过高，在现实生活中开车的朋友可能一时难以适应。采用封闭式滚珠轴承的方向盘在转动时相当平滑，在盘体强烈振动时，玩家也可进行较为精确的控制。



工程师点评

相对于我们以前介绍的MOMO赛车方向盘，这款产品在豪华程度上要逊色不少，不过仍不失为一款出色的产品。虽然这款产品的力反馈效果表现已很不错了，不过还是给我们留下了一些遗憾，比如很难分辨出猛烈撞击墙壁或对面车辆及发生刮蹭、追尾事故时，在力回馈效果上有什么区别。希望今后厂商能继续努力，推出更加完善的力反馈游戏设备。



厂商： 清华同方
上市： 2003年6月
售价： 17888元
附件： 系统恢复盘、各种驱动光盘、WinDVD、PowerDVD和Nero安装光盘、销售服务卡、安装与使用说明、用户手册、电源线、6合一读卡器、32MB慧存、RJ11电话线、复合端子转接头、DVI-VGA转接头、复合视频线、S-Video视频线
推荐： PC游戏发烧友和家用高端多媒体用户
咨询电话： 800-810-5546

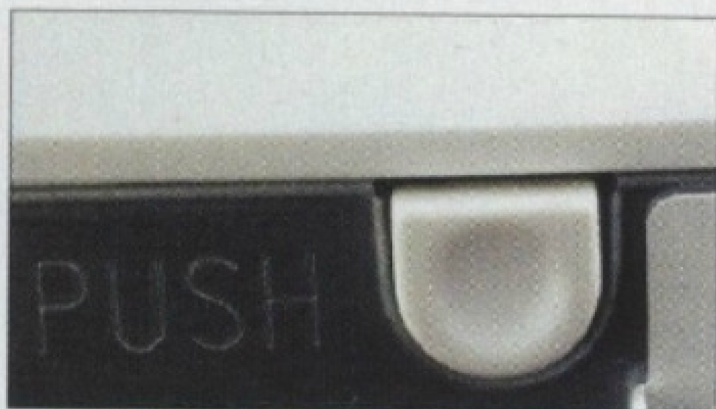
炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

孤芳高洁我自赏——清华同方 真爱8990H

在每年的品牌电脑横向评测中，我们都会遇到一些配置“超一流”的机型，它们的价格极具诱惑力，不过外表看起来更像DIY发烧产品，由于利润微薄，一般产量有限。清华同方真爱8990H的出现改变了我们的看法，它是真爱8000系列品牌电脑最新最高端的产品，拥有前卫的造型和强大性能，价位和配置之间也基本般配。

真爱8990H采用乳白和深蓝为主色调，机身线条、按钮设计都非常简洁，外形时尚优雅，整体和谐统一。它使用Micro-ATX结构，能最大程度节约桌面空间，机箱使用一键开箱设计，可方便用户进行维护和升级。内部构造非常紧密，布线简洁清晰，为更好地给CPU散热，增加了一个机箱风扇。机箱边角经过一定的打磨和翻卷处理，防止用户划伤。



按下按钮即可开启机箱。

真爱8990H配置极为豪华：800MHz FSB 3.0GHz P4处理器，搭配技嘉8ISMT（i865PE+ICH5 B）主板、ATI RADEON 9700 Pro显卡、两条256MB DDR400内存和希捷酷鱼V 120GB IDE硬盘，这些配件基本上都是目前市场上最高端的产品。此外，它还配备了三星48×康宝光驱、17英寸LCD和航嘉300W电源、并提供了板载的RTL100M网卡、Conexant软Modem、IEEE 1394卡、多媒体键盘和无线光电鼠标，预装简体中文Windows XP家庭版。值得一提的是，这款电脑标配创新Inspire 5.1 5300音箱，用它玩游戏、看影碟都可获得绝佳效果，有些遗憾的是声卡是板载的AC'97。前置接口采用弹性开关，包括4个USB 2.0接口、一个1394接口和耳机/麦克风接口。


4根导热铜管由CPU风扇引出，连到机箱风扇的散热片上。


前置接口

它的附加价值也相当可观，除众多光盘和零散配件外，还包括一个可启动的32MB慧存闪盘（已做好启动分区，能完全取代软驱）和6合一读卡器。除传统的一键恢复系统外，真爱8990H还提供了系统备份的功能，适用范围更广。由于功能已非常齐全，真爱8990H并未提供太多升级空间，内存插槽已被占满，有1个空余PCI槽，南桥提供的2个SATA接口也可利用。

我们在预装系统下进行测试。由于拥有这些超强的配件，真爱8990H的性能非常强劲，且稳定性良好，不过运行时机箱内的噪声略大。值得一提的是，它配备的LCD显示器效果不错，延迟时间非常短。

测试软件	SYSmark2002	SiSoft Sandra 2003		QuakeIII 1.32		3DMark2001 SE Build 330	
项目	整体得分	整数内存带宽	浮点内存带宽	HQ1024X768	HQ1280X1024	1024X768	1280X1024
得分	300	4441MB/s	4448MB/s	361.4fps	296.1fps	15911	13251



工程师点评

虽然真爱8990H的家电化气息还稍显不足，但体现了超强性能和华丽外表的结合，完备的附件、良好的易用性和体贴的设计能让用户放心使用，优秀的音频系统更可体现出整体性能的优势，如果能将声卡换成创新Audigy系列就更完美了。



厂商： 艾利和（韩国电友、iRiver）
上市： 2003年5月
售价： 1580元（128MB）
附件： 中英文说明书、质保卡、森海塞尔MX300耳机、USB连接线、驱动光盘、AA电池×1、颈绳、音频连接线
推荐： 喜欢音乐的电脑用户
咨询电话： 010-82610963

炫目度： 
口水度：
性价比： 羊 羊 羊 羊

晶合实验室 iCat

时尚先锋——iRiver iFP-380T MP3

去年下半年，韩国MP3大厂iRiver的进入使得本来不冷不热的国内MP3市场增添了一丝活力，其产品独具匠心的外形、丰富的功能、良好的音质，再加上不算太贵的价格，马上引起了MP3爱好者们的关注。最近iRiver再接再厉，又推出了全新设计的iFP-380T。

尽管iFP-380T的外形仍延续了三棱柱风格，但比起iRiver的“铁三角”系列圆滑得多，感觉胖乎乎的。从背部看更像一架航天飞机的机身，背光也变成了蓝色，少了一些金属味，多了一些工业气息。这个新外形仍由“INNO”设计所担纲设计，我们认为这次的设计要比上一代产品更成熟，更有品位，做工也有长足进步，美中不足的是塑制的电池仓卡榫用久后容易变松。

iFP-380T支持MP3（包括VBR格式）、WMA及ASF，并内置FM立体声收音机。仍采用USB 1.1接口，但其USB接口仅用于传输数据，没有供电作用。和绝大部分MP3一样，它需要安装驱动，好在驱动和专配的音乐管理软件（imm）是一并安装的，省了一些麻烦。尽管没有采用新的USB 2.0接口，对于128MB的容量来说这样的速度也可接受，我们测试了一下，下载126MB的MP3歌曲到播放器约需3分05秒，平均681kB/s，和同类产品相比处于中上水平。出于保护版权的考虑，它的音乐管理软件只允许从播放器上下载其支持的音乐文件以外的文件，这样可当作闪盘使用，实际测试中上传和下载普通数据（178个文件，共127MB）的速度分别为516kB/s和602kB/s。

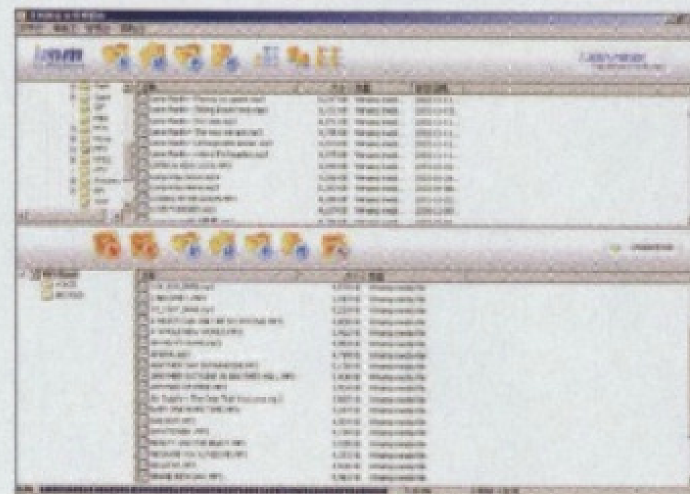


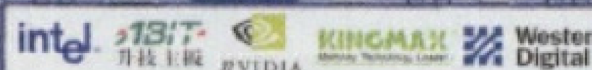
iFP-380T背部

它的绝大部分功能和操作方法和上一代产品一样，功能很强，但操作的简便性仍有待改进。它有两个最重要的变化：新增的MP3编码功能和改进的录音效果。MP3编码功能在同类产品中应该是一个创新，这使得MP3的录制变得异常简单，只要把磁带或CD机的音频输出与它的音频输入接口相连，就可直接录制成MP3，并可设置录制文件的采样频率和速率，默认分别为44.1kHz和128kbps，试用中我们感觉转录效果很好。录音文件为REC格式，导出后需用自带工具转换成MP3格式，才能在电脑上播放（其实本质上就是MP3，直接改后缀名即可）。内置麦克风的录音效果也有很大改进，背景噪声较小，且声音很有层次，在同类产品中比较出色，将来如果能支持立体声录音就更好了。

由于它仍采用一节AA电池，体积和重量较大，带电池约59g（实际称量）。它的标称电池寿命有了很大提高，可达24小时（播放128kbps MP3、音量20、EQ为Normal、无背光），不过即便是在规定条件下这个值还是存在一定出入。

这次iFP-380T的耳机上虽没有标注，但从外形上能看出仍是音质上佳的森海塞尔MX300。iRiver在软件开发方面也相当勤奋，Firmware和管理软件都在不断升级，我们刚拿到产品时就有新发布的1.01版Firmware了，测试中也采用这个版本。最新版的管理软件是imm 2.01，提供了为预设FM电台起名的功能，只可惜不支持中文。


imm 2.01的主界面



工程师点评

很明显，iRiver的这款新产品将又一次成为MP3机友们的议论焦点，虽然它在价格上仍有点贵，但相对于其出色的性能和丰富的功能来说是值得的。当然它也并非完美，操控性和管理软件的功能仍需要进一步提高。



厂商： 明基电通（BenQ）
上市： 2003年5月
售价： 888元
附件： 多语言快速安装指南、USB线2根、电源适配器、扫描仪软件及驱动光盘、名片小管家及使用手册、透扫适配器、底片固定夹3个、底片精灵驱动光盘及使用手册
推荐： 对扫描质量要求一般，功能要求较全面，而对价格较敏感的家庭用户
咨询电话： 0512-68095919

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

价位平实的多功能扫描仪——明基Q50

作为明基的多功能扫描仪产品，Q-scan系列“扫描管家”集平板扫描、底片扫描、名片扫描/管理于一身，并可通过软件实现大幅面拼接、网络共享、电子相册等功能。Q-scan系列包括入门型Q43、家用型Q50、SOHO型Q51、商务型Q52和专业型Q53，可满足不同人群的需求，我们这次收到的是家用型Q50，售价仅888元。

Q50的外壳为银灰色，面板上设计了一个笑脸图形，稳重中透出一丝时尚和轻快；机身上没有任何按钮，所有操作都通过驱动面板MiraScan 5完成。它的透扫适配器（底片精灵）采用分离设计，通过USB接口供电，用附带的双头USB线与扫描仪相连即可；透扫适配器附带一大二小3个胶片夹，但每次只能扫1张底片。Q50的光学分辨率为1200dpi×2400dpi，通过插值可达19200dpi×19200dpi，可扫描48位彩色和16位灰阶，最大扫描面积为214mm×294mm，采用USB 1.1接口。它的附件较多，需要一定时间来上手。



图1

默认状态下，Q50的扫描质量差强人意：平板扫描出来的图像亮度太高、色调偏冷，画面很生硬，色彩细节丢失较严重，聚焦也不大准；但好在可在色彩精灵中调整各种参数（图1），经过我们的仔细调节后有了很明显的改观，效果还是相当不错的。我们测试了一下Q50的速度，扫描一张4×6英寸照片（600dpi，保存为JPG格式）需2分55秒。Q50的底片扫描支持135负片和反转片，扫描时可选择胶片类型，总体上说效果比平扫好一点，不过默认设置下缺点基本一样，对焦不准的情况更突出；但底片扫描的色彩调节比平扫简单，调节后最终效果比平扫要好，扫描速度也更快，得到的文件更小，因此推荐用户使用底扫模式。

Q50一个很有特色的功能是名片扫描，通过随机附送的“名片小管家”1.6版软件，用户可快速输入、识别和管理名片，一次可扫描8张名片，并可将数据导出为各种格式。实测中8张名片的扫描仅需1分02秒，不过后期的识别和管理还需要一些时间。名片小管家可识别中英文混合名片，对名片上下左右位置的校正功能相当突出。实际识别时，我们发现姓名中的繁体字、黑体字和非正规字体识别起来难度较大，一般需要用户校正，手机、邮件、网址等基本信息的正确率很高。虽然可导出成其他格式，但我们还是推荐用户使用名片小管家管理电子名片，毕竟除文本信息外，还可看到名片的原始外观（图2）。OCR（光学字符识别）方面，Q50附送汉王OCR 5.0增强版，这款软件的文字识别率较高，但对表格、图片的识别率相当低。

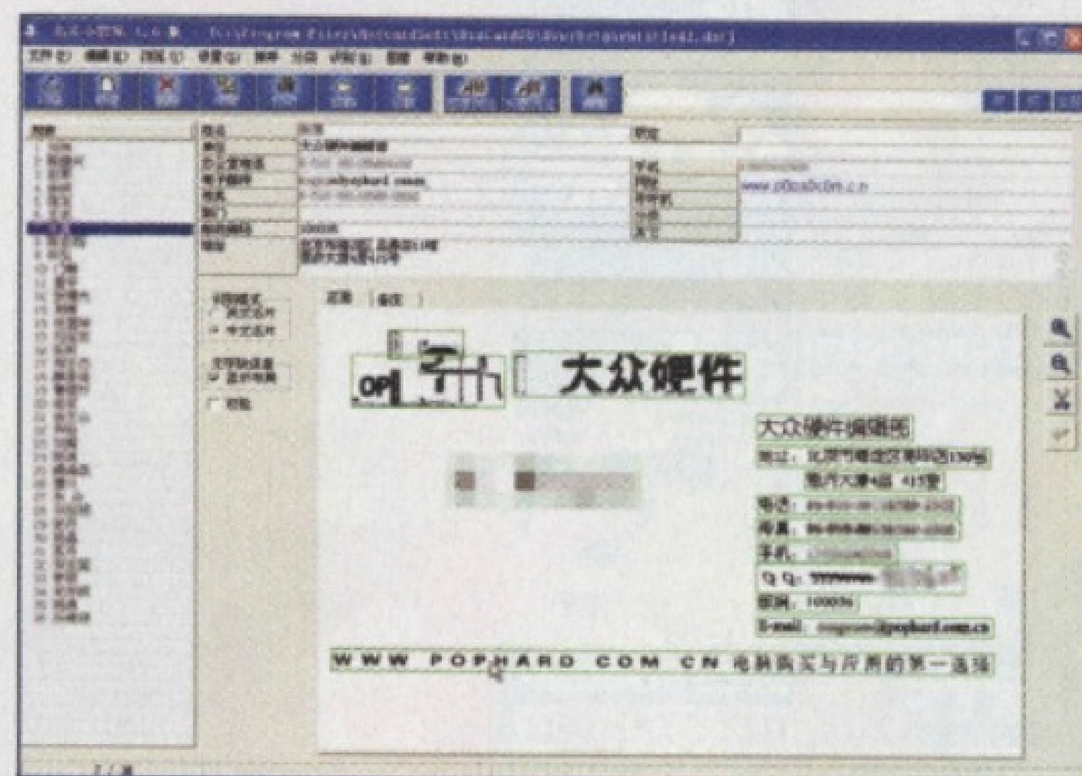


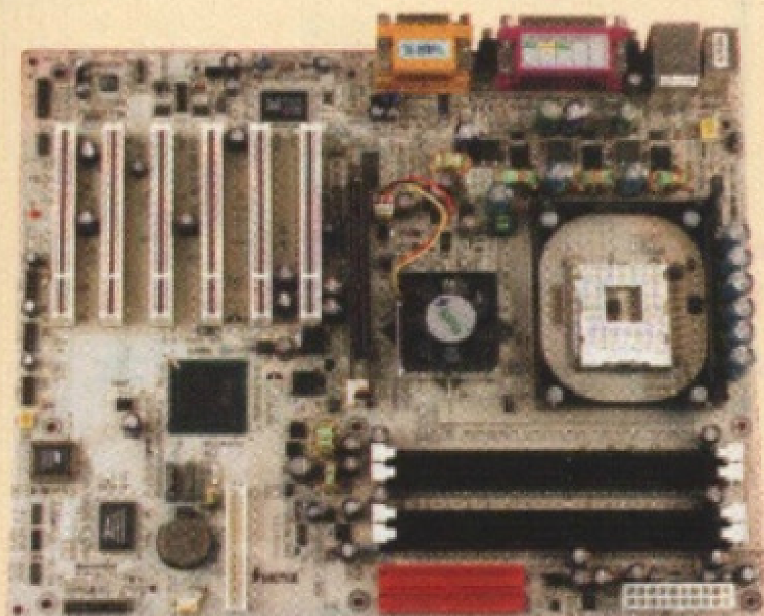
图2



工程师点评

尽管Q50的扫描质量在同档次的产品中不算很突出，但家庭用户扫描相片主要是为了便于保存和管理，有时要制作成光盘（PhotoCD或VCD），Q50满足这样的要求绰绰有余。Q50给我们留下了深刻印象，功能全面、实用是它的突出特点，在这个价位下用户很难拒绝它的诱惑。

865G强势出击——硕泰克86MP-L主板



厂商： 硕泰克（Soltek）
上市： 2003年5月
售价： 1100元
附件： IDE及软驱信号线、S-ATA数据线、说明书、快速安装指南、驱动和工具光盘、软件说明书
推荐： 新购机用户、升级用户
咨询电话： 010-62969052

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之左手

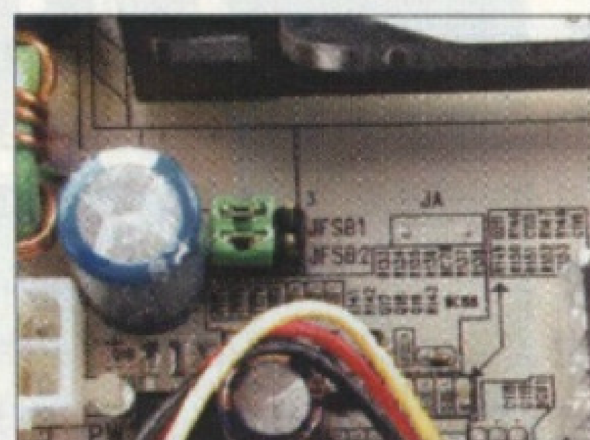
虽然Intel的845系列芯片组凭借性价比得到了广大用户的认同，但对于P4处理器庞大的带宽需求，845系列芯片组无能为力，而i850和E7205等芯片组也没能放下身价，走入主流市场。在将处理器的FSB提升到800MHz之后，Intel推出了可支持双通道DDR内存的865系列芯片组，替代已不堪重负的845系列。

这次Intel推出的865芯片组有865G、865PE、865P这3个型号，均支持超线程技术，AGP 8×和双通道内存。865G和865PE支持DDR400内存及800MHz FSB，其差别是865G集成了Intel Extreme Graphics 2显示核心，而865P仅支持533MHz FSB和DDR333。865系列芯片组搭配ICH5南桥，可支持8个USB接口，支持Serial ATA，而带“R”的版本更能支持SATA RAID。



86MP-L采用的FW82801EB南桥，不支持SATA RAID。

我们这次收到的硕泰克86MP-L主板采用865G芯片组，ATX板型，尺寸305mm×244mm。它采用较少见的银色PCB，支持100/133/200MHz外频。板上提供2个ATA/100接口和2个Serial ATA接口，除集成2个USB接口外，还有3个USB扩展针脚（每个针脚提供2个USB接口）；1个AGP 8×、6个PCI槽和4个DIMM内存插槽，内存插槽分为2组，使用双通道内存时，需在两组插槽的相应位置同时插上相同的内存条。它集成RTL8100B网络控制芯片，提供10/100M网卡，板载AC'97 Codec芯片则采用了ALC650。这款产品使用AMI BIOS，功能相当强大，可在操作系统引导前选择启动设备；采用跳线和BIOS设置相结合的方式，可在BIOS中设定外频，也可由系统自行检测。



FSB跳线

测试平台采用P4 3.0GHz（800MHz FSB），ATI RADEON 9700 Pro显卡，Kingmax DDR400 256MB×2；使用英文Windows XP专业版，安装Intel芯片组驱动5.00、ATI公版催化剂驱动3.4版。

项目/产品		86MP-L
SYSMark 2002		315
Winbench99 v2.0	Bussiness Disk	10800
	High-End Disk	36800
Super π v1.1	104万位运算	48秒
3DMark2001 Pro SE	Default (1024X768/32bit)	16399
3DMark2003		5168
QuakeIII v1.32 DM6	Fastest 640X480	433.7
	High Quality 1024X768	363.6

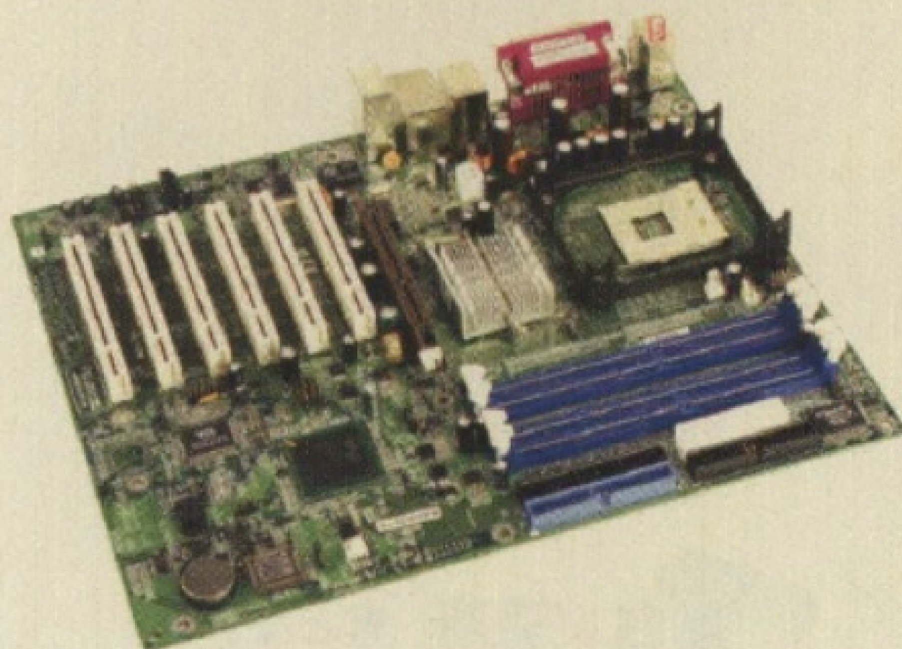
由于测试时Intel尚没有发布支持ICH5-B的IAA（Intel应用程序加速器），因此磁盘成绩并不理想，不过其他成绩均达到了主流P4平台的最高水准。在进行内置显卡的测试时，我们安装了Intel显示驱动13.1版，3DMark2001 SE成绩为3096，Quake Ⅲ则在Normal（640×480/16bit）和High Quality（800×600/32bit）下分别达到152fps和87.7fps，基本上可应付一般3D游戏。

主板说明书仅有英文版本，不过提供了包括中文在内的多语言版快速安装指南，同时这款主板附送了PC-cillin 2002、VirtuakDrive 7、RestoreIT！3 lite、PartitionMagic 6.0 SE、DriveImage 4.0等多款软件，并带有相应中文说明书。



工程师点评

865芯片组解决了P4对内存带宽的需求问题，且价格又相对较低，因此必将迅速取代845成为消费者首选的P4平台。作为较早出现在市场上的采用865芯片组的产品，硕泰克86MP-L已相当成熟，只是由于是刚上市不久的产品，其目前的价位相对845系列高一些，适合那些特别注重性能的用户。



厂商： 精英电脑（ECS）
上市： 2003年5月
售价： 1350元
附件： 不详（工程样品）
推荐： 准备新购置中高端P4电脑的用户
咨询电话： 010-82628866

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之左手

走向主流的865主板——精英865PE

作为P4处理器的最佳搭档，865系列芯片组从公布之日起就引起了业界的广泛注意。随着5月份Intel正式发布该芯片组，相应的主板产品迅速出现在市场上，作为业界大厂的精英迅速跟进，发布了采用i865PE芯片组的L4ISPEA主板，我们也很快收到了精英提供的工程样品。

这款主板的南北桥芯片采用82865PE（MCH）和82801EB（ICH5-B）组合，北桥芯片扭转45°角安装，主板采用绿色PCB板，ATX板型。板上提供6个PCI插槽、1个AGP4×插槽及4条DIMM内存插槽。内存插槽分成两组，在两组的对应位置安装同样规格的内存，便可构成双通道内存架构，它支持DDR200/266/333/400内存。L4ISPEA板载AC'97声卡，采用支持6声道的C-Media CMI9739A Codec芯片，并集成了3Com MARVELL 940-MV00千兆网卡芯片，能提供千兆网支持；主板上还带有VIA VT6307 IEEE 1394控制芯片，提供了1个IEEE 1394接口和1个扩展针脚。这款主板采用的ICH5南桥芯片能支持8个USB接口，板上提供了4个USB接口，并带有2个USB扩展针脚（每个针脚支持2个接口），不过比较奇怪的是，它并没有为ICH5所支持的Serial ATA提供接口。

我们手里的这块工程样板的BIOS日期为2003年4月10日，已可稳定支持800MHz FSB P4处理器，外频设置最高可达250MHz，并采用线性调节，用户可直接输入需要的外频，它的BIOS中还支持核心和内存电压调节。我们发现主板上缺少一些PCB上标出的跳线，而一些跳线没有任何标志和说明，例如网卡的开启/禁用功能虽在板上标出了跳线方式，却找不到相应跳线；此外，它对个别品牌的DDR内存支持不是很好。据精英的工程师介绍，这块主板并非最终零售版的产品，因此还有一些待完善的地方。

测试中使用P4 3.0GHz（800MHz FSB，开启超线程），DDR400（Winbond颗粒）256MB×2，ATI RADEON 9700 Pro显卡，西部数据1200JB硬盘；操作系统为英文Windows XP专业版+SP1；驱动程序为Intel芯片组驱动5.00.1012，ATI公版催化剂驱动3.4。操作系统设置为最佳性能，关闭不必要的升级、系统还原等功能及网卡和声卡设备。

SYSMark 2002		320
Winbench99 2.0	Bussiness Disk	11200
	High-End Disk	37 800
Super π v1.1	104万位运算	48秒
3DMark2001 Pro SE	Default (1024X768/32bit)	16 289
QuakeIII 1.32 DM6	Fastest	426.1
	High Quality 1024X768	360.7



支持6声道的C-Media CMI9739A CODEC芯片。



3Com的千兆网卡芯片MARVELL 940-MV00。

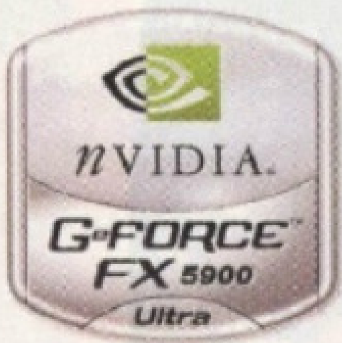


VIA的VT6307 IEEE 1394控制芯片。



工程师点评

这块工程样板尚不完善的设计使得它在某些方面存在一些问题，但相信正式上市的产品会有所改进。从我们最近对一些865主板的测试来看，这款精英的865PE在性能方面非常不错，测试成绩在同类主板中比较突出，而其集成的千兆网卡和IEEE 1394控制器功能也丝毫不落于人后。

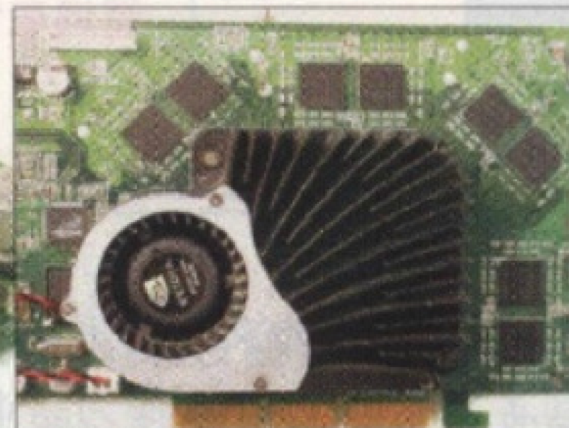


GeForceFX 5900 酷图赏析



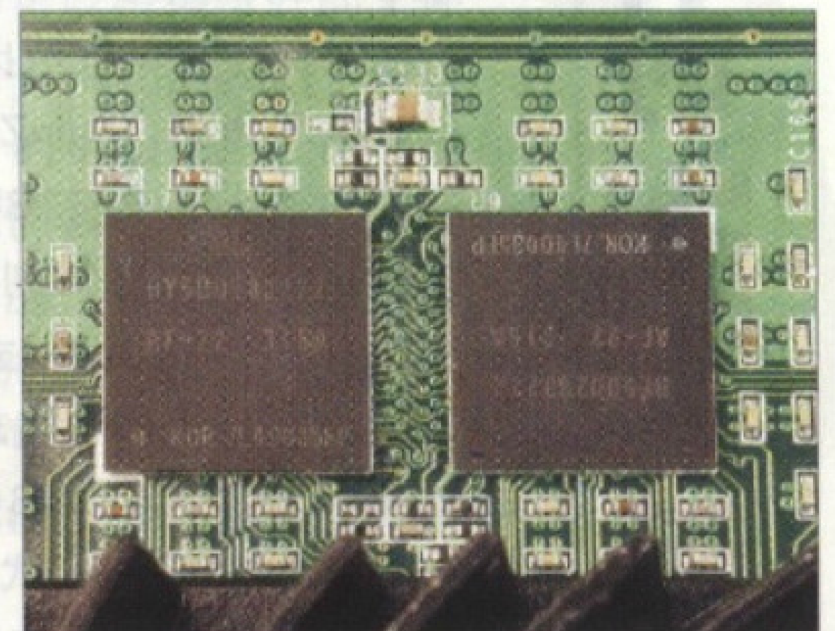
↑GeForceFX 5900工程样卡。

↑NV35芯片400mm²的面积和1309针脚封装确实显得比较夸张。





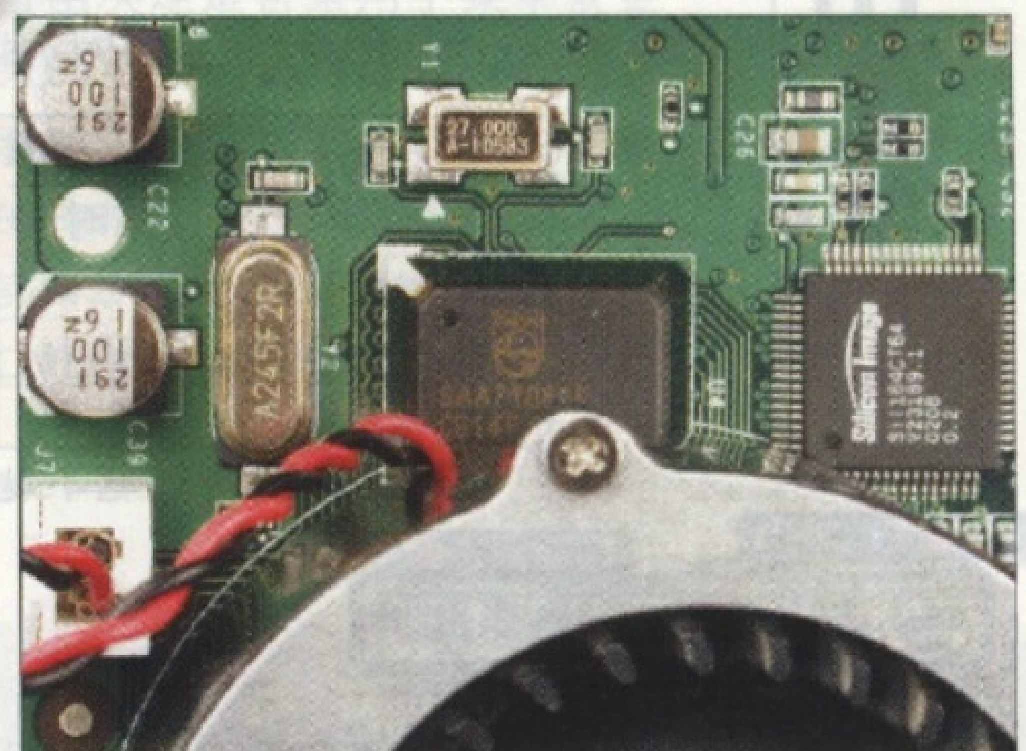
←显存排列方式好眼熟（背面显存上本来有大块散热片，已被取下），还记得它曾经出现在哪一款显卡上吗（参看正文）？正面的风扇位于核心侧面，能充分发挥涡轮风扇的优势。



↑现代2.2ns DDR显存，工作频率为425MHz（DDR等效850MHz）。每两颗显存组成一组，以相反的方向安装。



→GeForceFX 5900 Ultra零售版，比工程样卡短一些。



↑工程样卡采用Silicon Image的Sil164CT64芯片提供DVI输出，Philips SAA7108E芯片提供视频输入/输出。



厂商： WinZip Computing Inc
上市： 不可用
售价： 不可用
附件： 无
推荐： PC电脑用户
咨询电话： 不可用

炫目度：
口水度：
性价比： 不可用

晶合实验室 小虫

受命危难时——WinZip 9.0 Beta

ZIP作为压缩文件标准格式已经不记得有多长时间了，WinZip一直作为"装机必备软件"被广为推荐。在计算机领域技术飞速发展的今天，WinZip显得过于保守，互联网上，越来越多的压缩文件已被RAR格式取代。WinZip目前稳定版本8.1.5266是2001年12月份推出的，在竞争对手WinRAR疯狂的升级压力下，WinZip终于放出WinZip 9.0 Beta版本，正式版面世指日可待。这一版本到底有什么新意？下面我们将它（5480版）和WinZip 8.1 SR1（5266版）、WinRAR 3.2中文版进行简单对比。

格式方面，WinZip 9.0 Beta和WinZip 8.1相比并无改进，共支持18种压缩格式，WinRAR 3.2为15种，目前我们找到的压缩格式共有27种。应该指出的是，WinZip支持的格式中有不少相当冷僻，而常见的ISO格式却不支持。不兼容RAR格式是WinZip 9.0 Beta最大的问题，我们知道WinRAR兼容ZIP格式并且功能比WinZip丰富。面对逐渐流行的RAR压缩文件，我们对WinZip的做法有一丝担忧，兼容性是用户需求中不可忽视的环节，而现在，ZIP格式一统天下已成历史，不进则退是颠扑不破的真理。

功能方面WinZip 9.0 Beta进行了不少改进。它增强了文件加密性能，可对已存在压缩包直接加密，加密图标甚至出现在工具栏中（图1），支持工业标准128位和256位的AES加密，同时向下兼容旧的Zip2.0加密方式；容量方面，WinZip 9.0 Beta支持64位扩展ZIP格式，该格式容量限制

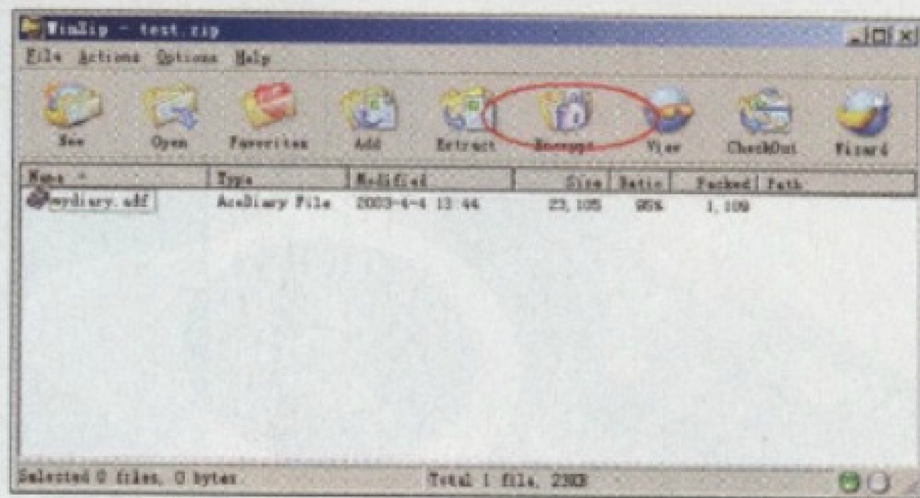


图1

取决于存储器，旧版本最多支持65 535个文件和4GB容量，WinRAR 3.2支持最大8 589 934TB的压缩文件；增加了如"桌面"、"最近的文档"、"我的电脑"等地址条按钮，方便用户快速访问；提供"增强压缩"格式，可提供更大的压缩率，不过WinZip 8.1和WinRAR 3.2都不支持该格式。

测试分压缩和解压缩两部分，测试用机是一台P4 1.8GHz处理器、256MB RDRAM内存、金钻6代60GB硬盘的PC。压缩分别测试3种压缩率下的压缩时间和压缩包大小，文件采用中文Windows XP专业版i386安装文件夹，一共537 841kB、6587个文件、122个文件夹；解压缩采用一个656 809kB的ZIP文件，文件大小679 507kB、包含38 433个文件、210个文件夹。我们发现WinZip在解压时只显示当前解压文件，没有整体进度指示条，压缩包不能保持原有文件夹形式。另外，虽然WinZip 9.0 Beta、WinZip 8.1也提供分卷压缩，不过只能对已存在的ZIP包进行操作，很不方便。测试结果见下表：

测试项目	标准压缩		最大压缩		无压缩		解压时间
	压缩时间	文件大小	压缩时间	文件大小	压缩时间	文件大小	
WinRAR 3.2	624.2s	508 138kB	627.4s	507 895kB	82.0s	538 165kB	218.4s
WinZip 9.0 Beta	162.1s	510 512kB	299.1s	510 123kB	107.8s	538 567kB	171.9s
WinZip 8.1 5266	228.6s	510 516kB	243.9s	510 341kB	174.2s	538 567kB	235.3s

注：以上数据越小越好。



工程师点评

短短篇幅实在很难把WinZip 9.0 Beta完整地描述清楚，它的改进之处在于比以往更体贴用户，压缩算法上也有一定提高。从总体上看，WinZip 9.0 Beta比成熟的WinZip 8.1改进不大，不支持RAR格式更是大问题。WinZip旧版本的注册用户可免费升级到9.0，这不能不说是个好消息。



厂商： InterVideo
上市： 2003年6月
售价： 未定
附件： 产品说明书、用户回馈卡
推荐： 需要刻录视频光盘的初、中级用户
咨询电话： 010-82840718

炫目度：
口水度：
性价比： 不可用



iCat

简单全面——WinDVD Creator Plus 1.0

说起WinDVD，大家可能并不陌生，作为同类软件中的佼佼者，它以锐利的画面和完善的音频支持赢得了许多拥护者。开发该软件的InterVideo公司于今年3月正式进军中国市场，并于4月份推出中文4.0版的WinDVD。不过因为早在去年该公司就已在网上对此产品（同样有中文版）开始了销售，因此我们就没有在当时对其进行评测。InterVideo公司目前在国内主推的另一款产品就是这里要向大家介绍的WinDVD Creator Plus 1.0中文版。

这款软件具备了从视频采集、编辑到刻录的全部功能，是一款面向家庭的易用性软件。其实比较著名的同类软件有不少：会声会影、Movie Factory、MyDVD等，这些产品各有特色，谁也无法完全取代谁，那么WinDVD Creator又是怎样一款产品呢？

大部分这类软件的菜单项目都很少甚至没有，几乎所有功能都是在软件的主界面中完成，所以这就对界面设计提出了很高的要求。而这恰好正是WinDVD Creator的强项，虽然它看上去不像同类产品那么华丽，但窗口的划分及功能键的位置，都让人感觉很简单、很清晰（图1），具备一定相关知识的用户甚至不需要说明书就可以上手。这款软件采用了通常所用的向导式界面，一共分为五大步骤：视频捕获、特效编辑、编排创作、制作电影和刻录光盘。


图1

软件支持的输入格式并不是很多，不过同类软件的情况也差不多。WinDVD Creator的输出格式非常全面，甚至包括了很少见的VR，即可以将编排好的文件导回到你的DV上，这项功能十分有用，据我们了解现在大部分DV用户并不是“十足”的电脑用户，出于这方面知识的缺乏或习惯问题，他们多数不知道或者根本没打算在电脑上播放自己的作品，更想不到刻成光盘，所以也没有购买任何刻录机。对于这类用户而言，编排好片子再导回DV的带子中，无疑是最简单且容易接受的方式。下面的简表列出了该软件所支持的输入输出格式。

媒体类型	输入格式	输出格式
视频	MPEG1、MPEG2、DV、标准AVI	VCD、SVCD、DVD、MiniDVD或VR
图像	BMP、GIF和JPEG	
音频	MP3和WAV	

软件具有较丰富的转场和标题效果，但不能对预制模板进行再定义。光盘菜单的制作中，软件提供的所有模板都是将章节选择放在子菜单中的，这也使得主菜单清爽了许多，但不一定所有用户都喜欢这种编排模式，所以，如果能自由决定是否采用子菜单就更好了，而且对于菜单本身的定义项也可以减少一些。在最后一步刻录光盘的测试中，发现此款软件对于各种格式及制式都有很好的支持，不过需要说明的是，考虑到条件的限制以及实际DVD刻录机的市场销售情况，我们这次没能进行DVD刻录的实际测试。



工程师点评

作为一款新产品，WinDVD Creator Plus 1.0在功能上力求全面，但可定制性还远远不及会声会影这样的老牌劲旅。虽然都是面向家庭用户的产品，但它似乎是在寻求另一种定位：完整的流程、简单的界面、丰富的模板和输出格式、较小的硬盘及资源占用。如果你只是一个对电脑不大了解的初学者，那这款软件是不错的选择。

我们只有一个月亮，我们早已习惯了在那微弱的银光下不假思索地度过慢慢长夜……这是每夜我们都能眼见的事实；事实总会令人感到万般无奈。但总有伟大的头脑在构思着不同的未来。于是，便有人在暗夜中翘首望天，等待着上千个月亮将黑夜变作白天……哪怕只是一瞬间……



Linux，跳、跳、跳

——有关Linux的冷思考

■本刊记者 司马平安

有很多厂商都勇敢地宣称自己是微软的对手，但每当我们购买这些厂商的产品准备使用的时候，都会发现它们与微软之间密不可分的关系。或许他们真的并非是微软的拥趸，在某些方面也确实与微软存在着竞争关系，他们却绝对无法完全抛离微软的控制。虽然微软并没有给它们栽上一颗枝繁叶茂的摇钱树，但微软却早早为它们准备好了适宜开花结果的封疆沃土。（因为目前全球97%以上的PC都采用微软公司的操作系统，另外Windows 嵌入式产品的销售额全球第一，Windows Server在服务器等领域的市场占有率在70%以上）

因此，真正站在微软对面的应该是那些正在开辟另一片土壤的拓荒者。虽然他们所创造的操作系统目前对大部分人来说还很陌生，但他们从最初便站在了与微软完全不同的角度，因此我们或可通过感触他们的心血以避免千篇一律所营造的陶醉、麻痹与满足。

Linux是在这些为数不多的“另类”操作系统中最出名、同时也是被誉为最有前途的一个。

也许你对它的名字并不陌生，但对太多人而言所熟悉的也仅仅只是这个名字而已。曾经有很多人为了它的发展用文字铺路，这却恰恰反衬出了多年来它面临的最大问题。随便找个门户网站搜索，我们都可以看到无数有关它的肯定与期许；但转头看看身边的人，使用它的却寥寥无几。这两者间矛盾的根源并非如某些文章所指的那样是由某个单纯的原因，实际上它涉及到历史背景、技术深层、外因推动、用户习惯等方方面面。

众多不利因素的切实存在一直使Linux的前进道路备受阻碍。所幸的是它坚持到了今天，并且经过多年不懈的努力终于得到了更多人的认可。在近一段时间有一系列连续的报道显示，越来越多的政府、厂商乃至个人已不仅仅是将自己的目光集中在Linux，而开始以选择或雕琢Linux的产品的方式以期与它共创未来。譬如，日前中、日、韩三国共同宣布将成立“开放源码三国同盟”，旨在就基于Linux的新一代OS和应用程序等开放源码软件开发进行合作。又如，目前已有IBM、戴尔、惠普、甲骨文以及SUN等闻名世界的主流IT厂商宣布开始支持或加大对于Linux的研发投入。另外，Linux以其独特的开放性及自由性，目前伴随着互联网的发展，也吸引了越来越多的个人爱好者投入到它的开发行列之中。

他们的行为似乎预示着Linux经过多年的坚持与努力，已将自己那顽强的生命力逐步凝聚为可能改变全球IT格局与

未来的竞争力。也难怪世界第二大软件公司甲骨文（Oracle）公司的老总拉里·埃里森（Larry Ellison）在2003年4月继续用他的大嘴高喊：微软公司将面对被从地球上抹去的危险。

也许正由此，记者日前还注意到一篇题名《International Herald Tribune》的报道。该报道中明确指出：微软公司已对其产品提供巨额折扣，并拿出专用资金用于与免费的Linux操作系统竞争。另外该文作者还表示，他获得了微软公司的内部电子邮件，微软公司前销售总监奥兰多写道，我们决不能输给Linux。虽然目前这则极具"哄炒"价值的新闻尚未得到微软的官方证实，但即使是微软公司现任CEO，史蒂夫·鲍尔默（Steve Ballmer）先生自己也曾经用"癌症"这样的字眼来形容Linux。另外，近一段时间微软所推出的"开放源代码"计划以及在一些政府采购中降价妥协的举动也被不少专家分析为Linux的"杰作"。其实早在1999年，微软便建立了一个名为"Linux神话"的网站，该网站充斥着质疑Linux功能和可靠性的评论。而后，微软还曾资助IDC进行市场调研，拿出了一份证明微软软件实际上更省钱的报告……

世界IT霸主紧盯它的目光增强了本刊记者对于Linux的关注与兴趣，而随着相当一段时间的观察与研究，记者在感受到一股强烈的威胁力量的同时也发觉：从威胁到分庭抗礼，或者到某些人所盼望的Linux时代，其中还存在着众多亟待解决的问题。

首先跳出来的几点问题便是由Linux的天性——开放源代码的本质所引发的。



天时：Linux的过去与今天

芬兰有约1/4的国土处在北极圈内，那是一个寒冷的国度，冬天占据了每年8个月的时间，而夏天却只有短暂的60天左右。芬兰人民不畏风雪与严寒艰苦斗争的历史曾给我们留下了许多感人的故事。《卡勒瓦拉》是芬兰人的"荷马史诗"，它记载了这个民族从远古时代起直到圣女玛丽亚生下英雄卡勒利亚王为止的所有神话。但它却无法预见数百年后，一个芬兰的小伙子用自己的名字续写了另一篇更富传奇色彩的故事。他使一只可爱的小企鹅不仅仅是芬兰的吉祥物，而同时也以Linux标志的形象流传于全世界的各个角落。

他叫Linus Torvalds，Linux是他在网上常用的笔名。

1990年秋天，正在芬兰首都的赫尔辛基大学学习Unix课程的Linus为了实习使用著名的计算机科学家Andrew S. Tanenbaum开发的Minix（一套功能简单易懂的Unix操作系统，可在8086上运行，后来也支持80386，当时在一些PC机平台上非常流行），于是购买了一台486微机，但很快他便在使用过程中发现Minix的功能很难满足自己的很多需求，于是便开始动手编写了一些代码，而随后他又将这些代码结合起来，并决心"作一个比Minix更好的Minix"。到了第2年10月5日，他终于发布了Linux的第1个"正式"版本：0.02版。但是他并没有在Minix新闻组中公布它，而只是在赫尔辛基大学的一台FTP服务器上发了一则消息，称用户可以下载Linux的公开版本。

关于Linux的名字还存在着这样一则插曲，Linus回忆说："Linux是我的笔名，但我要是真用它来命名的话，我担心有人会认为我狂妄自大，而且不会去认真地对待它。所以我当时选了一个很糟糕的名字：Freax，这个字是由free（自由）+freak（怪胎）+x构成的。"好在FTP服务器的管理员认为这是Linus的Minix，因而就建了一个Linux目录来存放这些文件，于是Linux这个名字就传开了，如今已经成为了约定俗成的名称。而我们今天也欣慰地见到了一个自由的Linux而不是另一个自由的怪胎。

无论未来会是怎样，Linus在USENET讨论区（comp.os.minix）写下的一段话都一定会被留在人类历史当中：

"用户可曾渴望Minix 1.1会有这样美好的一天：人们可以自己编写驱动程序。用户是否没有发现这样一个美妙的计划——人们可自己修改操作系统以适应自己的需要？用户是否对所有东西都在Minix上运行这一点感到沮丧？用户是否没有找到一个业余时间可以干的好题目？下面这篇文章也许正是用户所需要的：'如同我在一个月以前所提到的那样，我正在开发一个类似于Minix的基于AT-386的操作系统，它现在已经可以工作了（当然得看用户怎么想），现在我将公布它的源代码，它是第0.02版本，可以运行bash、GCC、gnu-make、gnu-sed、compress等。'"

在以上这段话之后，Linux开始了自己婴儿时期的高速成长过程，在0.02版本之后Linus将版本号迅速提高到0.10，而当日历翻到1994年3月14日这一页的时候，它终于向世界展示了自己第1个正式版本1.0版（在编程人员中有这样的惯例：软件在正式推出前的所有测试版本都不能以整数命名，而只能叫作0.3、0.99、1.99版等，其数目越接近整数，就表明其越来越接近正式发布）。


Linus

另外，在以上这段话之后，Linux也不再仅仅属于Linus一个人了。它走上了一条漫长的但却是自由、公开的道路。因为身处网络的任何人都可以得到Linux的基本文件，并可通过电子邮件发表评论或提供修正代码。其实到1992年1月止，全世界大约只有100个左右的用户在使用Linux，但正是他们的存在决定了Linux的今天。他们所提供的所有初期的上载代码和评论后来证明对Linux的

金山与Linux的故事

正当记者在准备这期稿件时，金山软件收购了国内领先的Linux产品和服务提供商共创开源软件公司的研发部门，整个20余人的研发团队将完整进入金山软件公司，从事Linux应用软件的研发工作。这是国内第一起Linux相关的并购，也许由此可以看到整个中国软件产业Linux之路的一角。

其实早在1999年，金山WPS便首次尝试进行Linux平台下的开发，但由于当时Linux应用环境的不成熟，项目最终被放弃。而2002年，金山WPS又一次开始尝试将WPS Office 2002进行Linux平台下的移植，但针对Windows平台的底层程序结构与Linux平台上的数据结构有很大不同，为了适应Linux的应用，WPS只能"削足适履"，最后形成的产品在功能上打了很多折扣。金山认为移植并不成功。

今年，在4月6日金山公司公布2003年企业战略的前两天，其内部便迎来20多名从事Linux研发的软件工程师加入金山公司研发团队。此后金山公司披露了WPS Office下一步的研发策略，表明WPS将同时进行3个项目的研发，包括在2003年8月发布的WPS Office 2002+、2004年发布的WPS Office V6和WPS for Linux，其中WPS Office V6是一个跨平台版本。也就是说，金山WPS新的研发策略中有2/3力量都在支持Linux。

"金山2003年的研发工作将全力支持国家Linux战略，公司内直接或间接从事Linux应用软件的队伍超过100人。"金山公司总裁雷军说，"促使金山下决心的并不是在Windows平台上的竞争压力，而是整个中国的信息化策略。Linux是开放的，没有垄断，不用受制于人，推动Linux应用软件的发展意味着在办公软件市场上的重新洗牌。作为中国软件产业的骨干企业，金山有责任用自己的投入来推动国家信息化策略的发展。"

谈到金山在Linux上的具体发展策略，金山WPS事业部总经理葛珂谈到："我们的Linux发展策略将不同于国内其他应用软件厂商。WPS for Linux基于Open Source进行开发，最终开发的产品也将完全Open，我们将在WPS的研发中完全遵守GNA协议，公开程序，公开源代码。"据悉，葛珂的理念来自于对Linux社区的观察。世界上的Linux研究和讨论主要还是集中在西方国家，而Linux社区中的很多规则也都由国外制定，包括SUN、IBM这样的公司对Linux社区都具有比较大的影响力。虽然Linux目前完全Open，但要在Linux的基础上进行增值服务和开发就必须遵守这些大公司制定的规则。换句话说，我们在Linux社区中还没有发言权，其原因就在于中国的组织和企业几乎没有为世界性的Linux社区做出过有益贡献，更多的还是对Linux资源的单方面使用。金山希望能通过自己的方式为中国软件研发群体在Linux世界社区中争取一席之地，正如金山人所说的那样："肯定不可能像SUN那样，但我们不像SUN那样有那么大的地盘，有一个立足之地总是应该的吧。"

发展至关重要，其中尤为重要的是那些网上黑客们为了解决Linux的错误而编写的许多插入代码段。目前已有超过上千名程序员为Linux内核（www.kernel.org）的发展做出过自己的贡献。（Linux内核包含了最基本的操作系统功能、文件系统以及网络堆栈等。）

有很多人在当今Linux的盛名之下都误以为Linux即代表了开放源码软件的全部。实际上Linus虽然是Linux的创始人，但是他却不是自由软件以及开放源代码运动的奠基者。更早的思想诞生于1984年，麻省理工学院的研究员Richard Stallman建立了GNU（GNU是由"GNU's Not Unix"的首字母缩写,发音为"guh-NEW"）计划并准备建立一种开放的、免费的Unix版本。此外，Richard Stallman还起草了General Public License（GPL）协议，并为了保护该协议成立了自由软件基金会。今天GPL是Linux和许多自由软件遵守的准则。GPL也称copyleft，它要求程序在发布时带有源代码，而且在此基础上派生出的产物在发行时也必须附带源代码。换句话说，任何服从GPL协议的软件在发行的同时必须完全给予得到软件的用户开发并改写软件的能力。一般来说，可执行的文件和源代码都可以从Internet上免费下载。而任何人也都可以修改、拷贝甚至再分发这些程序。

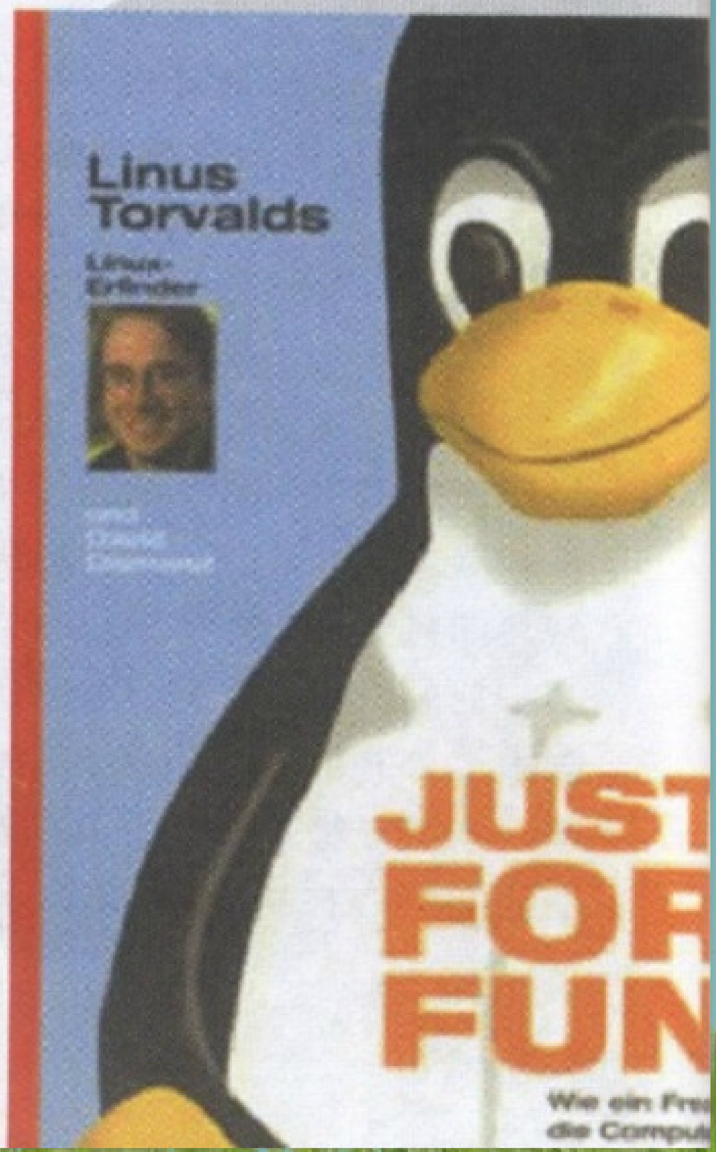
Linux就是这样经过无数人的获得、修改、分发然后再修改、再传播……一步一步走到了今天。而与它同时成长的还有Internet。

有人说："在Internet时代，最令我们陌生的一课就是：如果你想最快地赚钱，就将你的产品分发出去。"开放源码的软件通过保证人们可以免费下载、随意改善乃至自由传播的方式，从而顺应了这一时代的要求。而这一点也正是它在今天会引起更多人关注的原因之一。

但是如果从商业化的角度考虑它的自由也使它存在着致命的问题，因为作为一个自由软件，它必须保证自己在传播的同时还需将已经产品化后的代码也发布出去。这就不免令人对它可能盈利的商业模式产生了疑问，有人用可口可乐的例子来置疑："这听起来就好像可口可乐不仅出售软饮料，还将可乐的秘方发布出去，并且允许顾客配制自己的可乐。"看起来，自由软件所搭建的是这样一种饭店，不仅要出售各种大餐，同时还有义务让顾客了解大餐的做法，并可以回家后自己制作。如果是这样的话，那么还有什么可以保证"饭店"盈利呢？大概只有周到的服务了。

单纯围绕服务来作文章，应该只有某些资金雄厚的大型企业才可以正常运转。这就是Linux自由的天性所为它带来的根本问题。在今年1月召开的Linux World大会上，我们已目睹了IBM、英特尔、惠普、戴尔等IT大厂展台前的门庭若市，同时也看到在Redhat这样的Linux老字号但整体规模尚小的企业展台前却无人问津。越来越多的大厂开始对Linux的支持使我们看到了它的希望，但他们完全出于商业考虑的介入又是否会泯灭了Linux纯朴的天性，从而导致Linux不再有开放、自由的魅力，这将是未来一段时间发生在编写代码试图改变世界的志愿程序员与希望利用Linux低廉的成本谋取利益的商业企业之间的矛盾。

由自由性引发的另一重要问题是免费的Linux核心代码的随处可见，导致目前已有太多公司推出了自己的商业化产品。所有人似乎都看准了借助免费软件将其品牌化，并且将其与其他产品和服务一起发布的盈利方式，但当无数的新产品同时摆在用户的面前时，结果却是令用户感到无从选择，更别提建立什么品牌效应了。据不完全统计，目前全世界正在将Linux商品化的厂商已近200余家，各种版本的产品多至无法统计。这些产品的界面大相径庭，但彼此间又存在着互不兼容的问题。这样的局面不但使本就不算宽广的市场更显拥挤，同时甚至还阻碍了Linux的发展，因为多种形式的Linux并存，从而增



大了开发Linux产品的硬件厂商与软件厂商的研发难度，因为他们无法保证自己的产品可以适应于所有的Linux，而他们也无法明确把握究竟何种版本可以真正成为主流（目前只有Redhat等少数公司的产品得到了相对广泛的软硬件厂商的持续支持）。

第三个无可避免的问题来源于Linux不可能完全属于任何一家厂商，这种归属的不明确导致它在商业化过程中会受到很多细节的影响。譬如，一家厂商推出了采用某品牌Linux平台的个人电脑，但此后不久，有黑客公布了存在于Linux系统中的漏洞。用户需要解决这个问题，可是该找谁呢？是提供电脑的厂商，是将Linux包装为商品的厂商，还是管理着Linux核心代码的linus呢？微软公司CEO鲍尔默先生在今年于旧金山举行的Windows Server 2003新版服务器操作系统发布会上就此问题指出：“若在提供修补程序上，或许我们还有改进空间，但至少你知道可找谁要。若是Linux客户，你就不知道了，你不可能找IBM，那不是他们写的程序，他们支持Linux的程度无法像支持大型主机操作系统一般，因为那不是他们写的东西，他们顶多说：‘你可打电话询问，但如果要实际解决问题，那我们就无法了。’”

此外，鲍尔默先生还对Linux的创新性提出了质疑。他说：“创新这东西绝非在开放原始码或Linux那种分布式环境下可产生，我敢说我们的客户从微软这边获得的创新比对方来得多。Linux本身是模仿一个已经有20年历史的操作系统，这就是客户今天所获得的，一个模仿20年前的旧系统，或许部分客户会有这样的需求，但这绝非一个具有创新的产品。有些人会认为Linux具有蚂蚁雄兵的优势，由许多小单位组合起来，但若要达到整合性的创新，他们就无能为力了。或许Linus可以控制系统核心（kernel）部分的创新，但其他部分就不是他能掌握的了。”

从鲍尔默先生的论断中你可以感受到，Linux和微软的对立不仅仅是在某种产品之间展开，实际上这是两种思想，两种概念乃至两种不同的商业模式之间的较量。“我认为我们的商业模式是我们的一大资产。”鲍尔默先生在肯定自己的同时也表达了自己对于Linux模式的怀疑，“Linux无法彻底商业化的主因在于它使用GPL授权书。GPL本质如此，这跟FreeBSD所使用的开放原始码授权不同，比如SUN可把FreeBSD拿来加以改造，加以商业化后，变成SUN自己的东西，但若是GPL授权软件就永远无法这样。”



虽然鲍尔默先生并没有看到属于Linux的合理的商业模式，但仍有人在不停地寻找着突破点，毕竟任何商业运作的根本都在于利益的驱动，而近期各国政府及相关部门所表现出的对于Linux的兴趣却恰恰显示了发展Linux有利可图。

地利：各国政府对于Linux的希冀

任何事物的发展都具有令人难以捉摸的两面性。如果单纯从以上章节的观点来看，Linux作为一款开放源代码的自由软件似乎毫无商业前途。但实际上它的“先天不足”却从另一方面为自己的发展带来了契机。

Linux一直开放源代码的事实解决了政府职能部门对于搭建工作平台安全方面的顾虑，Linux作为自由软件低廉的价格可以大幅度节约政府在此方面的开支……

由此，目前有新加坡、德国以及中国台湾省等国家及地区均明确表示将有计划地把服务器体系结构由Windows转向Linux架构。另外在美国国防部（DoD）、国家安全局（NSA）、美国航空暨太空总署（NASA）以及美国国家标准和技术委员会（NIST）都在就部署Linux服务器系统，和针对开放源代码软件进行研究作业。德国工程师们还曾强烈建议其联邦政府采用Linux服务器。

我国政府对于Linux的支持也吸引了众多厂商的目光，并为Linux的发展作出了贡献。2002年底，信息产业部与科技部联合主办了“Linux软件与应用推广研讨会”。今年2月，9个部委联合召开了贯彻落实《振兴软件产业行动纲领》大会。政府表示相关文件会陆续出台，政府将把对Linux的支持逐步落实到具体的政策法规当中，为Linux在中国的推广应用创造良好的条件。另外，我国政府对于Linux的鼓励还体现在近两年遍布全国各地的政府采购具体工作中，从获得具体订单产品来看，Linux操作系统以及可以运行在该系统上的办公软件得到了负责政府采购官员的青睐。

中科院计算机所。中国工程院院士倪光南先生是我国计算机领域最著名的专家之一，同时他也是推崇自由软件发展的倡导者。对于政府发展Linux应用是否必要的问题，他指出：“首先，从信息安全的角度上考虑，国家采取Linux系统是很必要的，其实国外同样也会考虑到这个问题。那么我们现在推广桌面Linux的发展，就要丰富相关的应用，比如WPS这种办公软件的支持等，当然主要包括一些关键的应用，这本身就是一个完善的过程。我们希望能够通过努力改变Windows在桌面系统一统天下的局面。另外，Linux作为一个操作系统平台，在这个基础上建立了很多支撑的相关应用。如果这个系统采用Linux的话，技术就是可以掌握的，也就是我们所说的自主技术，不受别人控制，对于软件产业的发展来说，可以建立在一个自主的层面上，不受其他公司的控制，我想这点应该是很重要的。”

“那么政府的支持又会对Linux产业发展产生什么样的影响呢？

倪光南说：“政府的大力支持对Linux产业的发展起了极大的推动作用。政府部门带头使用，有助于中国软件产业的发展不受垄断的影响，创造一种公平竞争的环境。”

“政府选择Linux的一个重要原因是出于对安全方面的考虑，而微软目前也表示会“共享”其源代码，是否两者又回到了同一起跑线呢？”

“微软作出这样的选择可能与它最近遭到的‘垄断’诉讼案有很大关系。从它自身的商业模式来看，微软不可能公开大量的源代码，但它今天的做法已比完全不开放要好很多。”对于安全性的问题，倪光南先生还进行了具体的比较说明，“安全确实是一个非常大的问题，相信微软内部也非常重视这个问题。但还是不免出现很多遗漏，这就说明，虽

然微软很强大，但它毕竟是一家公司的力量。而对于Linux来说，由于它的源代码是完全开放的，任何人都可以对它进行改进和完善，因此它的安全性上就要好一些，稳定一些。由于它自身的开放性，因此即便出现漏洞，也是比较容易发现的，并且能够更快的反映出来并解决，这应该是相对Windows系统的一个大的优势。不过也有人说正因为Linux源代码的开放，可能更容易遭受黑客的攻击，因此，从对等的基础上，开放于与不开放的安全性应该是相同的。"

其实关于安全性的问题，由于以往微软与Linux的用户数量相差甚远，因此可知的漏洞似乎反映了微软的弱势，但随着Linux应用的广泛，目前已暴露出了更多的问题。

2002年底，据Aberdeen Group所发表的报告称，安全性最差的OS不是Windows，而是Linux。该报告指出"绝大多数Linux、UNIX、网络设备以及开发源码软件已成为安全脆弱性不断向IT购买者蔓延的重要原因。在2002年的头10个月时间里所得到的29件Security Advisories报告中的16件、也就是说每2件中有1件与开放源码和Linux有关。同期得到的与微软产品有关的脆弱性报告为7件，所占比例约为1/4。"

由此可见，政府对于Linux的希冀能否实现还需要其自身的不断完善，而在这个过程中，阻挠其发展的仍是商业化的问题。与微软相比，开放源码软件的安全对策似乎只能在新版本软件推出之前进行。目前，绝大多数Linux发行套件中最为严重的问题即在于缺少像最近的Windows所提供的自动更新技术。也就是说，选择了Linux的用户虽然获得了可以自己改善的权利，但同时也缺少了供应商的服务与帮助。

以上是所有正在或准备将Linux商品化的厂商都必须慎重思考并解决的问题，毕竟一个产品想要获得成功，价廉还需物美。无论如何，各国政府的"眼球"总是这些厂商的契机，而那些更早一些开始选择Linux的厂商，目前已开始得到了他们的回报。



人和：厂商对linux的支持

IBM公司是最早开始支持Linux的主流厂商之一，1999年底，时任IBM服务器集团董事长的萨缪尔（Samuel J.Palmisano）就开始考虑将Linux作为IBM未来的战略要点。今天我们可以发现IBM的支持，不仅是将Linux向上推了一把，同时也给自己带来了新的盈利点。每年在Linux上超过10亿美元投入，现在已开始慢慢得到回报。目前IBM已拥有将近5000多Linux客户。在2002年上半年出货的IBM主机中，15%运行的是Linux。去年第4季度的Linux服务器销售收入由一年前7560万美元增长到了1.599亿美元，这个数字几乎等于惠普和戴尔的总和。

除IBM外，惠普、SUN、Intel、戴尔、甲骨文等主流厂商都已成为了Linux的支持者。近日惠普公布了面向企业级Linux产品与服务的最新举措；Intel借助Linux为自己的微处理器注入了更多的动力；戴尔公司的低价

视野

PC MAGAZINE 2003年 5月24日



越来越多以PC为基础的IT公司正在逐渐陷入危险境地，这是John Thompson，惠普公司副总裁，个人系统部门总经理日前发表的看法。本周3（5月21日）在旧金山与媒体的交流中，John认为，众多企业正在"纠缠于各种老旧的、缺乏安全的过时PC和IT产业环境中"。

拜"摩尔定律"所赐，硅制芯片正在以从前难以想象的速度升级，也以同样的速度贬值。2年前最先进的芯片现在还能用么？答案毫无疑问，可以。但从技术角度说，它被淘汰了，停产了，没有售后服务了。于是2年前大张旗鼓宣传的太空科技，现在就只有等被着扔进垃圾堆。但现在无可回避的不景气使得各个部门主管都在精打细算，咬紧牙关，力图从老设备中挖出黄金来——尽管主要的PC销售商都热切盼望企业更新设备。双方目前陷入了一场奇怪的对峙中，到目前为止，还没有看到对峙结束的迹象。

惠普宣称的种种弊端，主要来自于旧PC设备日益增长的维护费用，以及越来越低的投资收益率。作为桌面操作系统的主要提供商，微软也将结束对Win95和98系统的支持和维护，这都使得老PC的成本越来越高昂。但悲哀的是，老PC的用户们不得不坚持。部分原因是2000年那段时期，IT泡沫过早消耗了几年后的市场动力。"我们估算，这3年来世界总共消耗了1.64亿台PC，其中美国消耗了3000万台，其中有很大一部分PC是当时纷纷成立的IT公司消耗的。"

所以，现在这个衰弱的时代，暂时还看不到尽头。

CNET.com 2003年 5月25日



Intel一个月前正式发布了875P芯片组，代号为Canterwood，现在又继续推出了基于目前主流PC机和笔记本系统的Intel 845芯片升级品——865芯片组。为了适应广阔PC市场的不同需求，865家用芯片组将分为3个型号推出：865G、865PE和865P。其中865G芯片中的"G"代表"图形（Graphic），因为该芯片采用Intel公司的新图形优化技术。与865PE和865P一样，该芯片也支持AGP 8×技术，因此家庭用户需要考虑增加一块独立显卡以获得更好的3D图形表现效果。865P芯片组主要针对于低端主流市场，仅支持533MHz和400MHz前端总线，不支持800MHz前端总线技术，而865G和865PE则都支持该技术。

3款次3G处理器也将随着865芯片组的推出而露面。Intel目前分别透露了采用800MHz前端总线的2.8GHz、2.6GHz和2.4GHz P4处理器，并且有望在未来几周内公布新的3.2GHz Pentium 4芯片。

分析家认为，针对AMD公司新Athlon芯片的不断出台，以及在64位架构处理器上的挑战，Intel将逐步提高低端主流市场上产品的质量。当然，不管竞争结果如何，首先的受益者是检查腰间荷包的硬件消费者。

Linux服务器也为它拓展了相当的市场。此外，夏普、三星、摩托罗拉等闻名世界的厂商也开始了自己的Linux之路。

当这些厂商纷纷推出基于Linux的相关产品的同时，他们还极力通过各种市场及经营策略以扩大自己在Linux领域的影响力。

今年2月24日，IBM中国和北京市科学技术委员会、北京市信息化工作办公室在北京联合举办发布会，宣布成立“中国-IBM Linux解决方案合作中心”。IBM中国公司副总裁范宇先生在会上表示，该中心的成立是IBM在中国投资的又一大举措，通过这个解决方案合作中心的建立，IBM可以把全球Linux支持中心的资源移植到中国，同时促进北京软件产业的发展。

今年3月13日，CA同Turbolinux签署协议并宣布结成战略合作伙伴关系。

今年4月16日，Sybass和Turbolinux共同宣布将联手出击Linux中端市场。

今年5月7日，Oracle和中科红旗结成战略联盟，决定将共同研发、推广和支持企业级Linux应用。

……

此外，在国外有PeopleSoft宣布将在今年年底之前使其所有商务软件适用于Linux作业系统，成为最新一家全面接纳这项免费操作系统的高科技企业。在国内有金山软件并购共创开源软件公司核心技术部门（该公司是我国较早致力于Linux软件开发的企业之一），并将重新构建WPS软件的内核引擎，推出新一代WPS Office产品WPS Office V6，据悉该产品将建立在XML数据结构的基础上，使其具有同时在Windows和Linux两种操作系统上运行的跨平台能力。

通过以上各条新闻我们可以看到，各大厂商对于Linux的支持为它的发展开辟了更为广阔的天地。在服务器领域，根据IDC季度统计报告，Linux服务器目前在服务器市场占据的份额已上升至31.7%。市场调研厂商Gartner Dataquest公司的最新统计资料也显示，去年第4季度美国Linux服务器的销售与前年同期相比几乎翻了一番。IBM和惠普是其中的受益者，它们在Linux服务器市场上的销售状况都保持高增长，有统计显示，Linux服务器市场销售收入的增长速度（90%）要远远高于同期整体服务器销售的增长率（5%）。

在PDA方面，Linux正在成为除Palm OS和Pocket PC（Windows CE）之外的第3股力量。目前已出现了一些极具代表性的产品，对亚洲消费者而言，比较熟悉的Linux PDA应该是日本家电制造商夏普（SHARP）推出的Zaurus SL-5500系列。该掌上电脑采用了Lineo版本的Linux操作系统，配有主频为206MHz的StrongARM英特尔处理器，64MB内存，装有供Com-pactFlash闪存卡和安全数码卡（Secure Digi-tal）之类存储卡使用的扩展槽（Linux在PDA上目前的最大缺点与在桌面PC上类似，即缺乏应用软件的有力支持）。

就以上情况，鲍尔默先生也提出了自己的看法：“就我的观察，Linux在客户端（Client）是没什么市场的；在服务器端方面，有些人拥有管理SUN应用的技术，现在他们要转移至采用英特尔的相关硬件以节省成本。我们会证明自己的实力，现在也许有些人还是会选择Linux，但未来情况将不会是如此。”

有关服务器市场和PDA市场的问题在今天看来似乎还离普

ZDNet
2003年5月23日



几天前，一个朋友——津津乐道于电脑技术发展得失的那种，发来个新闻链接：政府官员因微软的失误而身陷囹圄。好惊人的标题，原来是泰国财政部长因宝马专车上的控制电脑失灵而被锁在车中。“窗户紧锁，没有空调，简直无法呼吸。这是我一生中最可怕的10分钟。”当事人如是说。路透社还透露，当时“车上安装的自动导航驾驶辅助系统显示：正在忙于处理系统问题，请稍后再试，或者重新启动。”这个常见于Win98系统的警告充分说明，这个导航系统和微软有关系。

这则报道让人想起一个老笑话：如果让微软设计汽车会如何？那辆车会顺利地行驶50 000英里，然后忽然毫无征兆“轰”地一下……

当然，泰国财长George Jetson的这次倒霉经历不能归罪于微软。据我所知，雷蒙德（微软总部所在地）科学家的成果只是致力于让驾驶者更方便轻松地寻找最近的路，而不是控制汽车的行驶、车门的闭锁、空调的开关。如果说他们做错了什么，那就是与这个倒霉的事故沾边了。

但泰国财长最后还是继续使用那辆惹祸的BMW宝马汽车，而微软的导航驾驶辅助系统也已应用于雪铁龙、菲亚特、三菱、丰田、沃尔沃、本田等主要汽车制造商的产品中。该系统代号Windows Automotive 4.2，从Windows CE.net系统发展而来。据市场分析公司预测，2007年，将有20%的汽车安装“蓝牙”系统，以实现移动无线互联。微软则致力于推广全盘的“The Auto PC”计划，目前该版本的最新型号“逍遥游”可让驾驶者开车时方便地使用智能手机，而车后座上的人则可舒服地玩XBOX游戏。谁不想坐这样的车呢？

微软产品应该是一个光明的方向。

tom's hardware guide
2003年 5月25日



毫无疑问，P4芯片对我们是个巨大的诱惑，想想它具备的超线程（Hyper-Threading）技术吧，目前这项功能正在被更多的软件和硬件技术接受。与过去疯狂提升处理器的时钟主频不同，此行为更多地将重点放在开发现有设备的潜力上。在合适的BIOS支持下，Windows操作系统可以像在双处理器内核硬件环境下运转。当然，Intel也为此付出了一些代价，至少在产品刚刚推出的时候是这样。但与HT技术带来的改善效果相比，这些不算什么。现在已有越来越多的应用技术为HT技术做了优化，虽然在普通环境下这种优化毫无作用，但在P4芯片以及多处理器系统环境下，性能飞跃是巨大的。

目前为止，阻碍这项技术推广的唯一因素是拥有相关硬件环境的花费。一块3.06GHz的P4芯片就要好几百绿纸钞，这还没算换主板的花费。虽然老主板可以通过更新BIOS的方法支持超线程技术，但通常用户还是去买了新主板。

很多人认为HT技术的出现，不仅仅是普通的芯片技术革新，它也许代表了过去追求芯片时钟主频速度行为的终结。摩尔定律依旧有效么？不知道。但很明显，人们对于计算机性能的关注将不再集中于赫兹（Hz）上，让引擎充分释放出所有能量，是消费者和制造商的新思路。

通的个人PC用户尚远，但随着网络在人类社会中扮演着越来越重要的角色，今后PC极有可能不仅仅是单纯摆放在某个桌面的个体。因此它会受到来自服务器端向下辐射的力量以及来自手持设备向上要求的支持。换句话说，如果在未来充斥在服务器以及手持设备领域的都是Linux系统，那么用户家中或单位的个人PC上所采用的操作系统也很有可能会随之改变。



桌面：你应该试一试Linux么？

目前的实际情况是桌面系统应用方面，微软基本上是一统天下的。而在客户端，Linux还不具备与Microsoft争夺市场的足够实力，不少使用过Linux的用户都抱怨它还是太难使用了。Windows是在多年来由用户提出的种种置疑中逐步完善起来，而Linux作为开放源码的软件，其大多数革新都是由程序员按照需要建立的——就是说，革新是为了解决某些特定的问题而不是为了满足个人用户要求的易用性。这就导致一个Unix用户可能在转为使用Linux时还觉得比较适应，但即使是有经验的Windows用户，在刚接触Linux时也会感受到困难重重（由这一点也有人提出目前Linux抢占的服务器市场实际也是Unix的市场，而不是微软的市场）。

使用户感到困难的不仅是Linux本身操作上的复杂，缺乏相当多的应用软件也使得用户感觉它目前尚不能满足自己的全部需求。

面对这一点，倪光南先生指出："过去，我们很多Linux也采取捆绑在PC上销售的方式来推进它的发展，但往往用户搬回去也不用Linux来操作，更多的更换成其他的比如Windows操作系统。所以政府采取招标的方式来培训Linux的发展就显得很重要了，Linux自身虽然相对成熟了，但基于它的应用相对则显得滞后，因此北京市政府启动了'扬帆'工程和'启航'工程。到目前为止，'扬帆'工程已经基本上完成了，在国际Linux大会上也得到了专家们的一致认可，并且是完全按照国际标准来开发的自主系统，全部公布源代码。"扬帆"工程以后，Linux在桌面系统上基本上能达到Windows 98 70%的功能，接着的"启航"工程则是继续对前面的一些应用、缺陷等进行改进，完成后，大体可实现Windows 98的全部功能，从而达到一个可使用的程度。"

从易用性的角度出发，目前个人用户选择Linux操作系统可能有些不切实际，但是在今年"中国——IBM Linux解决方案合作中心"宣布成立时，IBM中国公司Linux合作项目总经理梁志辉先生表示："合作中心有一个重要的作用，就是实施Linux人才的培养和吸引更多的合作伙伴，同时实现与更多软件研发机构沟通的桥梁作用。目前已经有一些项目开始在中心里运作，不久将会有更多的项目和合作伙伴加入进来。据国内权威机构预测，在未来的几年中国将需要120万Linux专业人才。"此外，我国政府对于Linux的支持也切实反映了这种对于人才的需求，试想如果政府部门中的操作系统都是Linux，那么所有公务员就必须具备熟练使用Linux的技能。



创新决定了它们的未来

总的来看，无论天时、地利、人和，Linux都得到了从所未有的机遇，但在这些机遇面前它的问题也愈发显得狰狞。

因此，如果这股力量可能引发变革，那也只能是在一个自我完善的过程中逐步体现，它需要Linux以及众多支持者的共同努力，而绝不会出现一瞬间翻天覆地的巨变。

写至文末，记者盯住了Linux与个人用户之间的矛盾，即易用性的问题。记者尝试了几款现今在国内比较流行的Linux操作系统，发现除了普遍存在于安装、配置及使用方面的切实困难外，它也作出了一定的改变，譬如已具备了比以往更有亲和力的GUI（图形界面）。

这些界面令记者感受到它已越来越像Windows或Mac OS的桌面，这种改变出于体谅个人用户操作习惯的考虑自是无可厚非，但由此记者也想到微软正在做的事情，Media Center与Tablet PC。为什么在人们肯定了Windows适合于用户桌面操作的同时，微软却在做着不同的事情？原因是否在于人类正在追求着更高的使用快感，而微软此举正是为了人们可以得到用遥控器或笔就能够真正方便使用的计算机？

翻开整个IT业发展的历史，你会发现"创新"是蕴含其中的最伟大的力量。因此我所能预见的未来并不是即将出现的几场成败，而是它将只属于那些为人类文明的进步不断奉献智慧的企业或个人。





本刊编辑眼中的Linux

辰峰： 美好的愿望不一定都能成为现实。

生铁： 若要了解Linux及其现象近几年来的发展历程，可能首先要明确造成Linux一系列现象背后的本质是什么，到底是商业利益、行业思维模式抑或仅仅是技术本身的发展在推动着它？这可能有助于我们理解Linux现象。

iCat： Linux在服务器市场具备相当大的潜力，一般在不安装图形界面的情况下，它稳定性大大优于Windows，系统功能和性能也非常强大，而最重要的是它还是免费的。占有网络服务器特别是广域网服务器的大部分市场份额只是时间问题。

风行水： 从经济学角度来看，软件业中针对家庭用户的市场并不适用于完全竞争理论，其重要原因在于普通用户用于更换软件的成本太高，而对操作系统软件这一情况尤其明显。这一原因加上其他种种因素，个人认为Linux在5到10年的短期内无法在家庭用户市场取得突破性进展。

时间总是过得有些快，而今年的春天更是过得如同流水（子在川上曰：逝者如斯夫？呵呵）。当我还懵懵懂懂地穿着厚厚的外衣在晶合实验室跑进跑出时，忽然发现同样忙碌的答笛已经穿上了T恤。而到卫生间里眺望树上的喜鹊窝，顺便呼吸新鲜空气时，才发现冬天里突兀的鸟窝儿已被浓密的绿叶掩到了深处。

应该说是“非典”带来的副作用之一，为了避开人员密集的上班高峰，编辑部允许我们适当掌握上班的时间。但对我来说，这就直接意味着完全昼伏夜出生活的开始，特别是当专题一个个迎面而来的时候，猫头鹰的日子又开始了。每天在清晨和黑夜走过寂静的街道，身处什么季节是很容易忽略的。北京现在白天越来越长了，我是这个事实的直接见证者，因为最初是6点，而现在刚过5点，就会有清晨的凉风吹进我的小屋，我有一种感觉，很希望它能吹入我的文字。

编辑导语

喜鹊窝是看不到了。冬天和冰河、fly等人还计划开春偷窥喜鹊妈妈喂养后代的隐私，看来计划完全失败。尽管冰河咬牙切齿地发誓要去找个高倍望远镜，不过我知道他也只是说说而已。想做而做不到的事情最有味道，真的做到了，反而会觉得没有感觉中那么好。就像我一直渴望增加体重，而答笛则一向嚷嚷减肥，都是说说而已。

“我其实就是想看看它有没有戴口罩。”后来冰河这么和我解释。

我倒是真的见过带着口罩的宠物狗，不过现在这已经不是什么新鲜事。更严厉的措施都已经实施。而如同电影《卡拉是条狗》里一样的情景也在各地出现了。但与电影上映之后各种声讨人性、悲哀、制度的呼声相比，这次几乎没有什么反对的声浪。当事情真实地危及到自己的利益，乃至生命安全的时候，先前那些堂皇的说辞都变成了废话。

我们真的要感谢生活在这样的一个时代。

风行水
waterwind@popsoft.com.cn

掀开你的百宝箱 Windows XP自带小工具集锦

■北京 FinWell / 广东 稿子

假设你使用的是WinXP，一般来讲你会把日常所用的工具软件都放到一个名为“Tools”的文件夹中。好的，先容我猜猜，里面都有些什么东东——加密的、图片浏览处理的、压缩/解压缩的、音视频播放的、刻录的、系统优化的……怎么样，猜得八九不离十吧？相信这些Tools平日里一定带来了不少方便，不过如果你仅满足于使用这些“Tools”的一般用途，那笔者就要为WinXP道一声“可惜”——它辛辛苦苦为你准备的百宝箱却被不经意地抛在了一旁。相比常用的工具软件，WinXP所提供工具的特点是整合在系统中，因此使用简单、快捷而方便，那么就随笔者一起掀开这个箱子，看看里面到底都有些什么宝贝吧。

一、文件保密

WinXP有着很好的多用户功能，允许不同用户拥有个性的系统设置。但在这样一个共享环境下，个人的隐私问题又凸现出来，由此涉及到了多用户使用下的文件保密问题。对于这个问题，你可能会考虑诸如“文件保密专家”之类的文件加密软件，其实在WinXP中，大可不必为文件的保密问题操心，因为它为我们提供了多种文件保密的方法。不过在为文件进行保密操作之前，首先要确定待保密的文件是放在NTFS分区上的，这是WinXP里进行文件保密的基础，以下的操作都是在NTFS分区上进行的。

1.个人文件夹的保密

在WinXP里最简单的文件保密方法是对“个人文件夹”的加密。所谓“个人文件夹”是指在“系统盘:\Documents and Settings\”下，以当前用户名命名的文件夹；其中包含了如“我的文档”、“开始菜单”一类的个人用户文件。对其进行加密，只需直接在其文件夹或其子文件夹的“属性”对话框的“共享”页上，勾选“将这个文件夹设为专用”（图1，若为管理员用户则此处默认为勾选），那么其他用户（包括管理员）都无法访问此文件夹。此方法只适合于对“个人文件夹”的保密，对于系统的其他文件和文件夹则无能为力了。需要注意的是，设为“专用”的个人文件夹将不能被共享，同样，已共享的个人文件夹在取消共享之前也不能被设为“专用”。实际应用中，可将要保密的文件保存到设为专用的“我的文档”里，即可实现文件保密的目的。

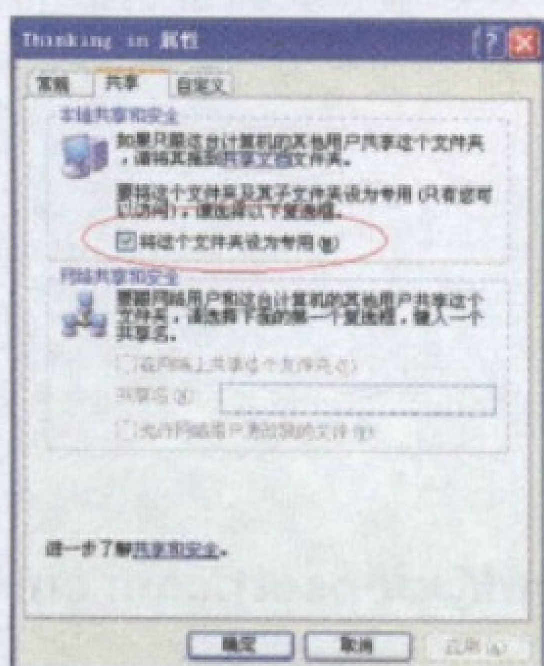


图1

2.利用用户权限保密文件

对于没有放在“个人文件夹”中的文件，我们可以有第2种保密方法：控制用户权限——通过对不同用户或者组，赋予对文件（文件夹）不同的操作权限，从而达到文件保密的目的。此操作进行之前先要确定WinXP中文件权限的设置功能是否开启：在文件浏览窗口中选择菜单“工具”→“文件夹选项”，选择“查看”页，确定“使用简单文件共享”没有被勾选（图2）。

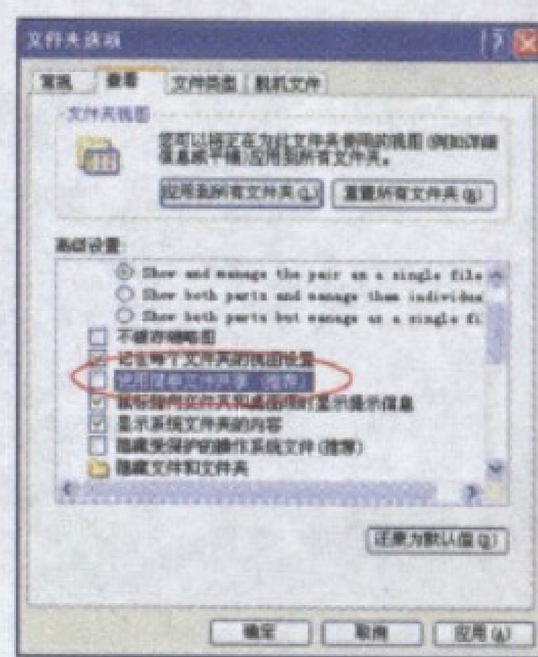


图2

之后，我们就能对系统的文件（文件夹）访问权限进行具体设置：打开文件夹的属性对话框，可以看到多出了一个“安全”页。在其中可以一目了然对于此文件夹可操作的用户及其不同的权限分派。各类权限有“允许”和“拒绝”两项可选，先在“组或用户名称”一栏里选择要保密的对象（如Guest用户），再将其“读取”的权限设为“拒绝”（图3），如此便实现了此文件夹的保密（图4）。如果“组或用户名称”里没对象用

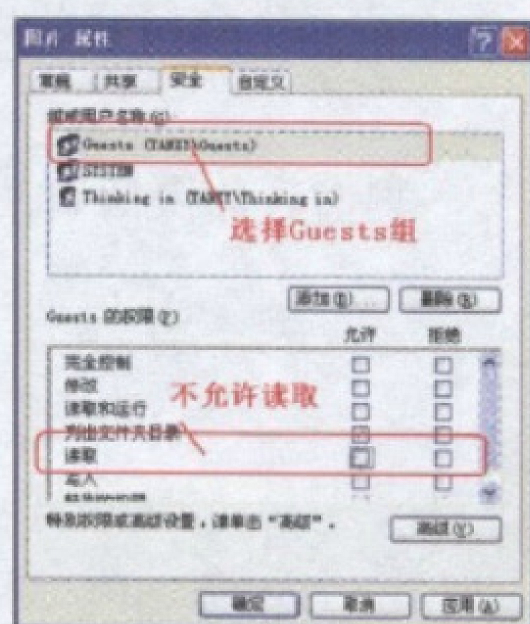


图3

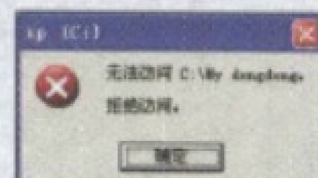
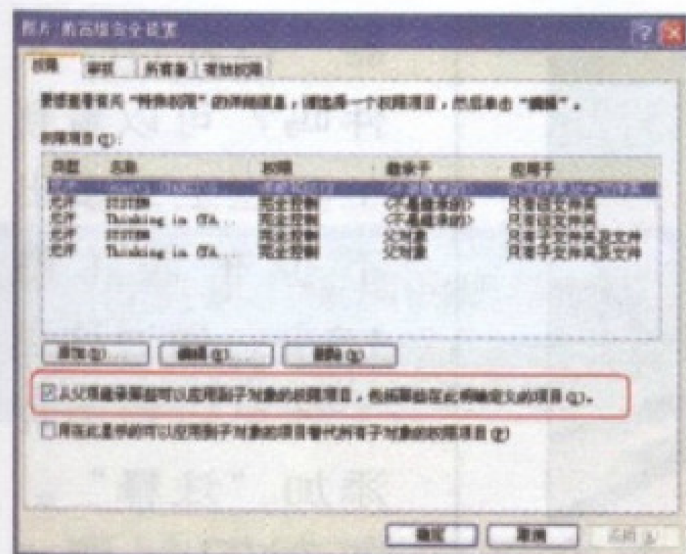


图4

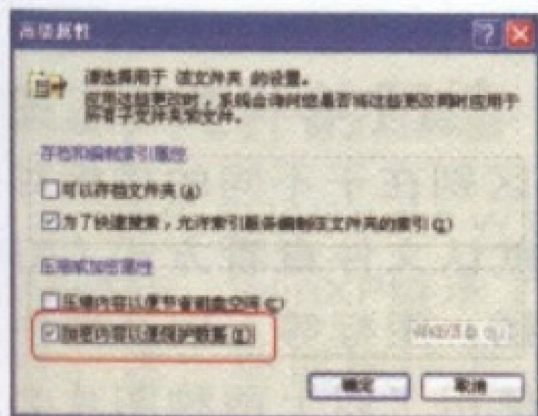

图5

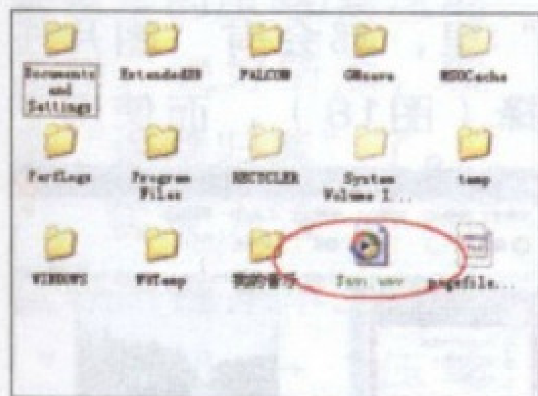
户，选择下面的“添加”，输入（或搜索出）其用户名即可。

有可能你看到的用户权限设置是不可选的，那是因为此子文件夹从其父文件夹（上级文件夹）继承了权限，因此不可改。要使其权限可改，应删除其和父文件夹的继承关系：选择“安全”页的“高级”选项，打开“高级安全设置”对话框，在“权限”页里取消对“从父项继承那些可以应用到子对象的权限项目，包括那些在此明确定义的项目”的勾选（图5），在弹出的对话框中选择“删除”即可。

3.加密文件系统（EFS）对文件的保密

这是WinXP我们提供的一种高级文件加密方法——加密文件系统（EFS）。EFS是一种数字加密方式：Windows首先以一把“公钥”（WinXP自己的加密算法）对文件进行加密，再配给用户一把用于解密的“私钥”（包含在个人数字证书中）。加密过的文件，只有通过“公钥”与“私钥”共同认证后产生的“金钥”才能被解密。

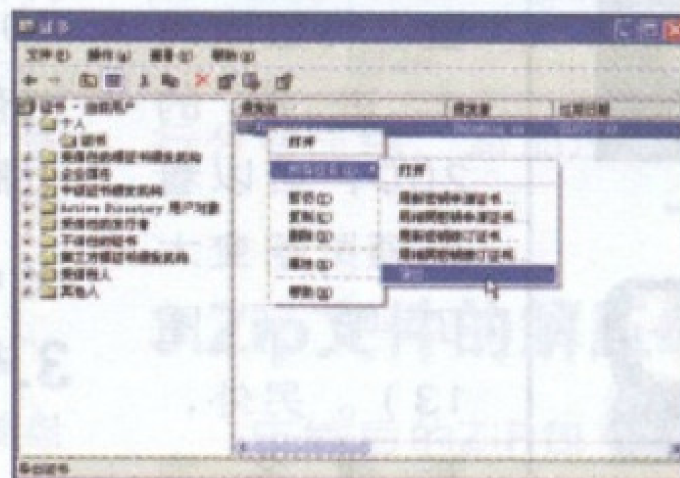

图6


图7

打开要加密的文件或文件夹的“属性”对话框，选择其“常规”页中的“高级”，勾选“高级属性”里的“加密内容以便保护数据”（图6），确定后，加密的文件/文件夹名会以绿色表示（图7），这样，即使是管理员账户，也不能读取文件的内容了。

这就是WinXP的高级文件保密，就这么简单。之后的问题是，如果加密文件拷贝到其他机器上，如何实现其解密？这就涉及到了个人数字证书的使用。

4.个人数字证书的导出与导入


图8

在“运行”栏里输入“certmgr.msc”，打开“证书”，依次展开“个人”→“证书”，右键单击要导出的证书，在“所有任务”中选择“导出”（图8），在向导中选择“是，导出私钥”，再按需要设置好私钥保护密码和导出路径后，即导出了个人数字证书（图9）。

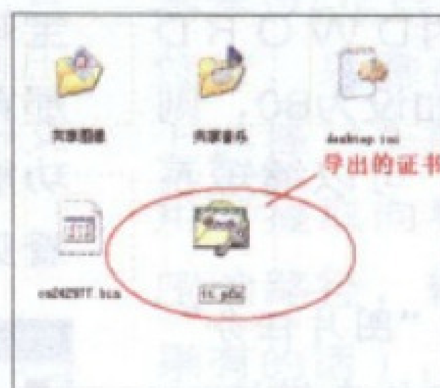
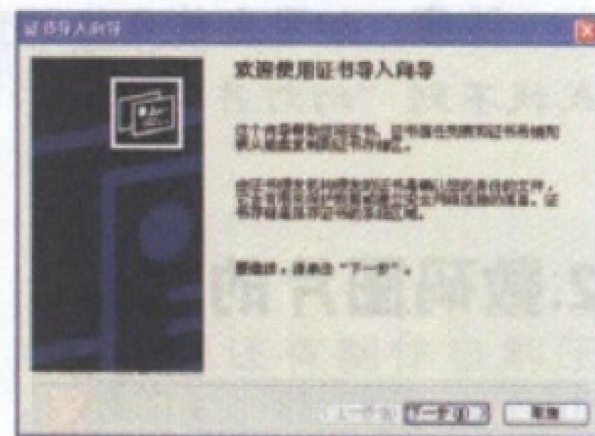
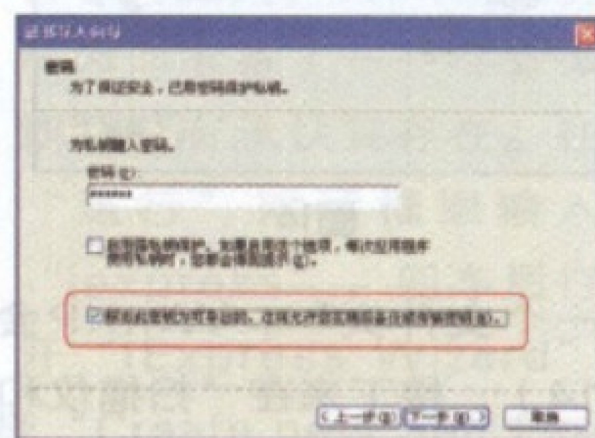


图9

加密文件被拷贝到其他机器上后，要对其进行解密，需要先在此机器上新建一个与原加密用户相同用户名及密码的账户，再将之前导出的证书拷贝到此机器上双击运行，即可实现数字证书的导入（图10）。


图10

注意：WinXP为了防止私钥被随意导出，凡导入的证书在默认情况下均不能被再次导出。如果有再次导出的需要，需要在导入数字证书过程中，输入私钥保护密码一步时，勾选“标志此密钥为可导出的……”（图11），这样才能使导入的证书能被再次导出。


图11

二、资源管理器的增强

WinXP对资源管理器的功能进行了大幅度增强，无论易用性还是功能上，都使得使用计算机成为了一种享受——系统已提供了电脑日常使用中大部分被用到的功能。

1.图片浏览

WinXP之前这一功能非ACDSee莫属，然而WinXP却带来了更为易用的图片浏览功能。众所周知，只要选择“缩略图”方式显示图片，我们就可以图片的缩略图预览其效果。选择“幻灯片”方式，则可以更清楚地看到图片的预览效果。WinXP还为我们提供了第3种方式浏览图片：“幻灯片播放”，只需选择资源管理器左侧“图片任务”中的“作为幻灯片查看”（图12），即可浏览图片，在屏幕的右上角依次有播放、暂停、上一幅、下一幅及关闭的功能按钮。需要提醒的是，如果选择了一张或者多张图片后


图12

再选择“作为幻灯片查看”，则只会放映所选择的图片。

还有一点技巧：如果嫌“缩略图”方式预览的图片太小，我们可以通过修改注册表的方式改变其大小。在“运行”栏里输入“regedit”，打开注册表编辑器，依次展开HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer，在其下新建一名为ThumbnailSize的DWORD值，将值改为十进制的200，可以看到预览图变大了吧（图13）。另外，新建名为ThumbnailQuality的DWORD值，通过设置其值改变缩略图的图片质量，如设为80，则以80%的质量显示缩略图。通过减小其值，可以缩短系统显示缩略图的时间。


图13

注意：如果当前目录下有图片却没有出现“图片任务”或找不到“幻灯片”方式，可参见后文设置文件夹模板。

2.数码图片的处理

使用数码相机等设备，WinXP也准备了“扫描仪与照相机向导”。当数码相机连接到计算机后，在系统弹出的任务选择对话框里选择“将图片复制到计算机上的一个文件夹”，WinXP会自动读取相机里的图片（图14），接下来在“扫描仪和照相机向导”选择要获取的图片，还有存放的路径，完成后WinXP就会把所选择的照片存放到指定目录了。值得一提的是，在选择存放路径时，WinXP已默认提供了一系列有助于分类的存放方式（图15），方便我们对数码图片的管理。

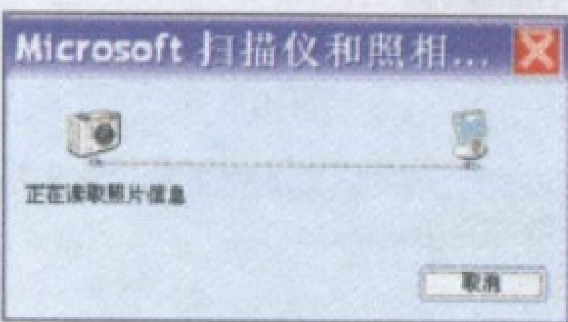


图14

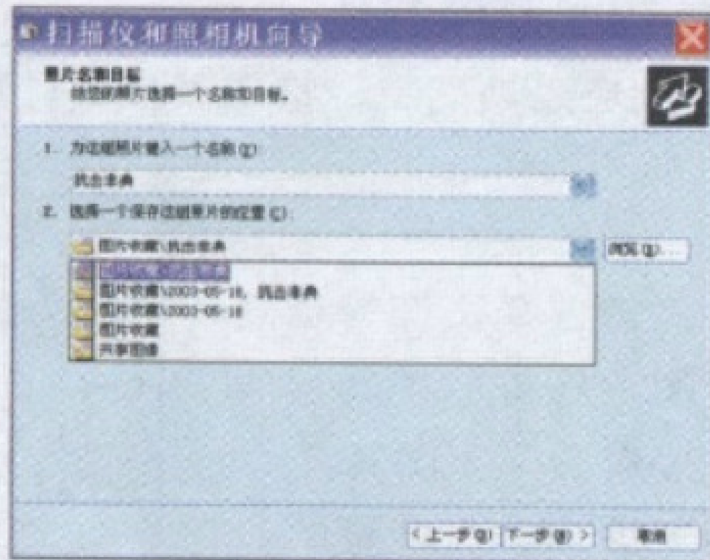


图15

双击一个图片文件，如果没有安装其他图片浏览软件，WinXP会首先调用“Windows图片和传真查看器”来打开文件（若已安装其他图片软件，也可右击图片文件并在“打开方式”中选择此工具）。可用其对图片进行简单加工，如缩放查看、旋转、打印、复制到等。试过用“Windows图片和传真查看器”打开TIFF文件吗？可以看到工具栏上又多出不少东西（图16），通过这些工具可以给图片添加“注释”。至于用处，想想看，可以在数码相片上写上照相的时间地点，场景描述等，多年后回味，别有一番滋味啊。这一注释功能并不直接修改图片，在你不需要时可随时删去所加的注释，而保留图片的原样。



图16

3.个性的文件夹

如果你也崇尚个性张扬，相信总会想方设法把自己的WinXP弄得与众不同。这里就来看一下，如何用WinXP百宝箱里的东东，把系统里大大小小的文件夹们，统统换掉那黄色的夹子外套。WinXP提供了很方便的文件夹自定义功能，在文件夹“属性”对话框的“自定义”页上，即可看见很多定义的内容。

文件夹模板：可供选择的有相册、图片、音乐和视频等（图17），其区别在于不同的模板对应不同的默认文件查看方式（幻灯片、平铺、图标等）以及文件夹任务。使用了以上两种图片类文件夹模板，文件夹左侧的“常见任务栏”里，都会有“图片任务”供选择（图18），而使用了音乐类或视频类文件夹模板，则分别对应的是“音乐任务”与“视频任务”。

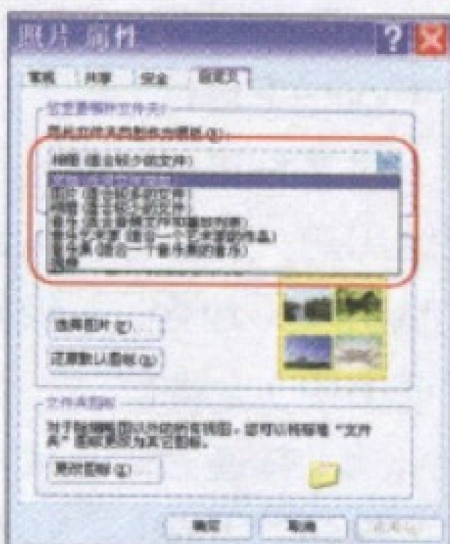

图17


图18

文件夹图片：当文件夹以缩略图方式查看时，WinXP会把该文件夹里最近修改的4个图片作为默认的文件夹图片显示，但为了提醒自己，可以让它变得更醒目。只需单击“选择图片”就可选择某个图片作为此文件夹的图片。

文件夹图标：如果不以缩略图方式查看，文件夹将会以其“标准图标”表示——一个黄色的夹子，如果觉得这千篇一律的黄夹子没有个性，我们也可以换。单击“更改图标”，可以看到WinXP为我们在Shell32.dll里提供的许多图标，我们当然可以随便用上一用（图19）。



图19

三、压缩与解压缩

目前我们使用的压缩解压缩软件想必都是WinZip或WinRAR等，它们各有自己的特点与用途，但实际应用中可以说95%以上的工作都是简单的压缩与解压缩，在这一点上，WinXP自带的压缩工具就足以满足需要了。

1.通过压缩磁盘对文件进行压缩

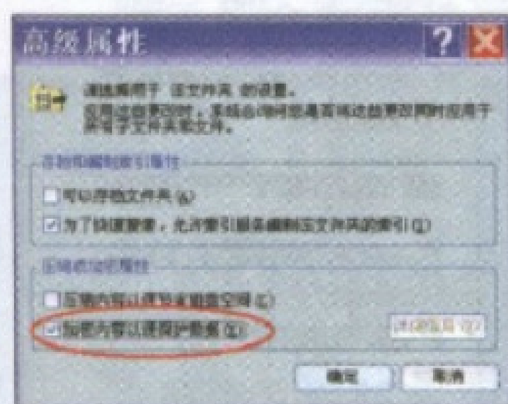


图20

这种方法被WinXP冠名为“NTFS文件压缩”，只能在硬盘的NTFS分区上使用。打开要压缩文件/文件夹的“属性”对话框，选择“常规”页中的“高级”，勾选“高级属性”里的“压缩内容以便节省磁盘空间”（图20），确定后，此文件/文件夹名会以蓝色显示。以这种方法压缩文件，实质上是对磁盘进行压缩，会带来了系统性能的降低（打开压缩文件时，系统将其解压缩，关闭文件时又重新压缩），因此建议仅用于对备份文件处理。

2.Zip文件的压缩

最先在Windows提供对Zip文件的支持始源于WinME，WinXP继承了这一特性，但基本上没有太多发展。这一功能被称为“Compressed（zipped）Folders”，只能进行最基本的压缩/解压缩工作，说好听点，就是“返璞归真”了。

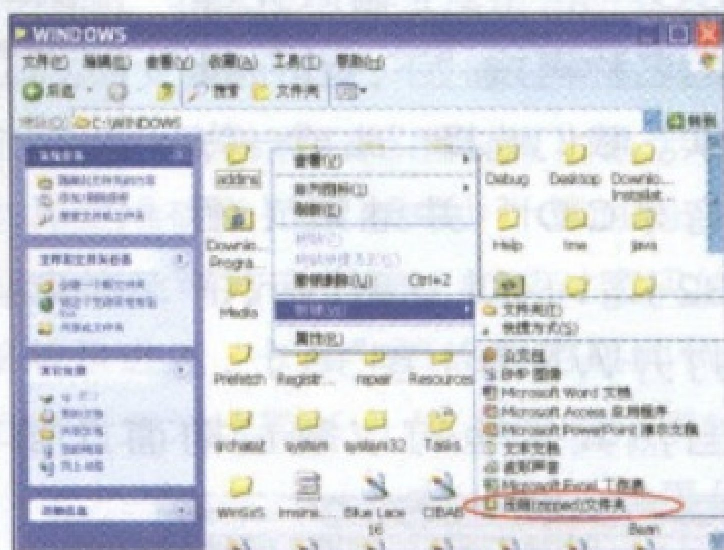


图21

实现方法一：在鼠标右键菜单上选择“新建”→“压缩（zipped）文件夹”（图21）。

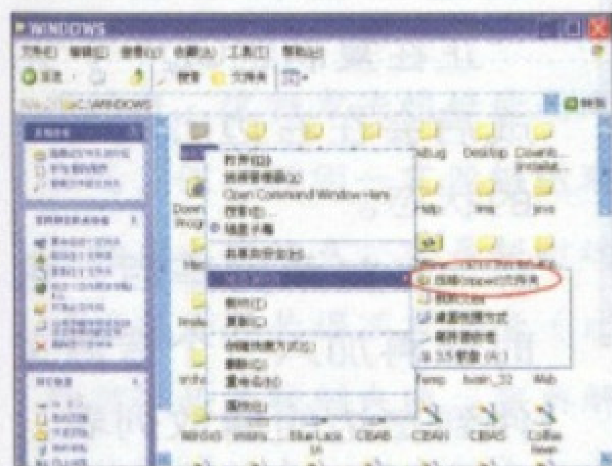


图22

实现方法二：选中欲压缩的文件（一个或多个），在其鼠标右键菜单上选择“发送到”→“压缩（zipped）文件夹”（图22），即生成一个.zip文件。最后生成的文件名同鼠标单击的文件一致。

你还可以对.zip文件设置密码。打开一个.zip文件（确定是用WinXP自带功能打开，而不是用其他软件），选择菜单项的“文件”→“添加密码”（图23），输入要设置的密码。之后，查看和解压缩此文件就需要密码了（图24），可以满足一般的保密性要求。需要说明的是WinXP不能进行分卷压缩、添加注释等“高级任务”。

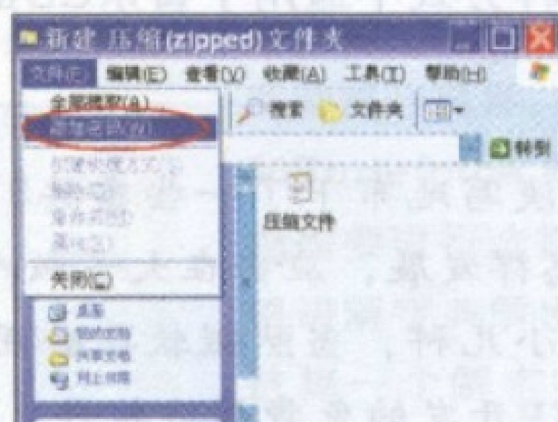


图23

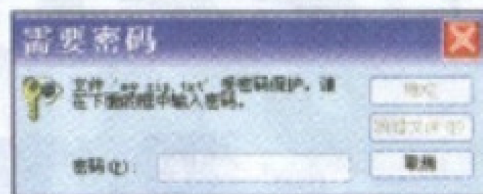


图24

3.Zip文件的解压缩



图25

压缩后的ZIP包可以像普通文件夹一样操作。如果要将ZIP包解压缩到指定位置，只需在其右键菜单上选择“全部提取...”利用“提取向导”，选择解压缩路径，输入密码（如果有的话），即可进行解压缩（图25）。

4.自解压包的制作



图26

如果还有制作自解压包的需要，也不用去找什么专门工具，WinXP里仍然为你准备了——尽管微软并没有承认其存在。在“运行”对话框里输入“iexpress”，回车后打开“IExpress Wizard”（图26）。在向导里依次选择“Create new Self Extraction Directive file”→“Extract files only”（压缩目的：Package purpose）→输入解压缩时弹出对话框的标题（Package title）→输入对话框提示语（Confirmation prompt）→选择解压时是否显示许可协议（License agreement）→添加欲压缩的文件（Packaged files）（图27）→选择解压缩时窗口的显示方式（Show window）（图28）→输入解压缩完毕后



图27

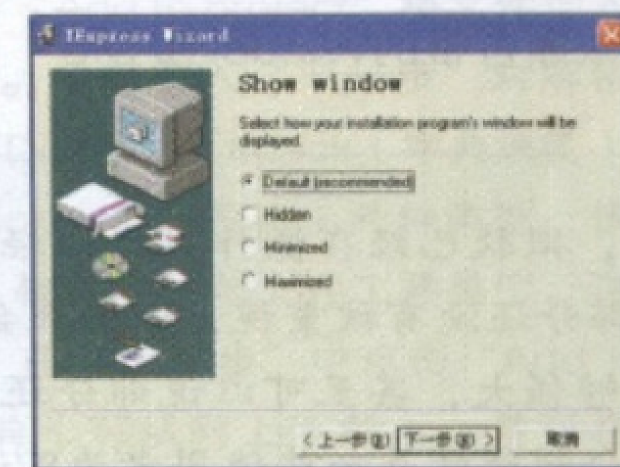
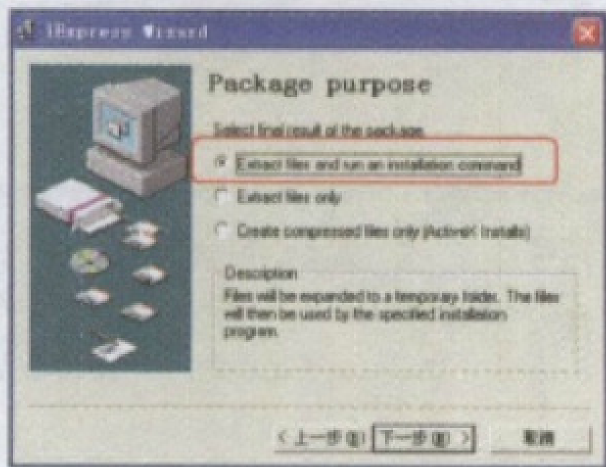


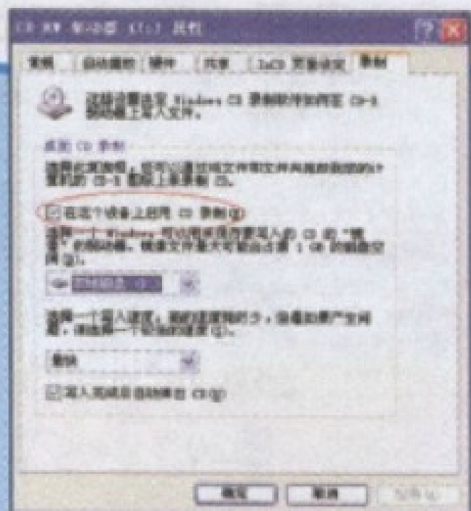
图28


图29

对话框的提示语（Finished message）→选择压缩路径和文件名（Package Name and Options）→选择是否储存压缩日志，最后再“下一步”，就生成了一个.exe的自解压包。

“IExpress”还可生成.cab的压缩包和自动安装包，实现方法是分别在“压缩目的”一步里选择“Create compressed files only”和“Extract files and run an installation command”（图29）。

四、刻录功能

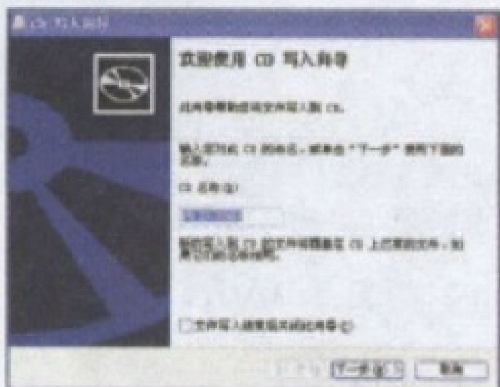

图30

WinXP自带了刻录功能就目前的事实来看，这只算是微软的一次尝试而已，方便却有诸多缺陷。WinXP采用多区段方式刻录数据，并非人们此前预测的UDF方式。虽然每次刻录都会自动载入以前存储的全部区段，但CD-R盘片使用WinXP刻录后，将不能再使用其他程序进行刻录，否则已经刻录的区段将不被载入，从而造成数据丢失；如果是CD-RW盘片，以后也只能由其他软件通过“包写入”的方式继续刻录，否则就需格式化该盘片；另外，使用WinXP刻录的光盘，在DOS环境下无法正常访问。

默认情况下WinXP的刻录功能是关闭的，如果要使用先要将相关设置打开。在刻录机驱动器的右键菜单中选择“属性”，切换到“录制”页面（图30），勾选“在这个设备上启用CD录制”启动光碟刻录的功能。WinXP自带的刻录其实分两种方式，分别是数据光盘的刻录和音乐光盘的刻录，下面分别讲述一下用法。

1.数据光盘的刻录：

这一方法较简单，总的来说只要将待刻录文件复制或另存到光盘就行，下面举个例子来说明具体操作：


图31

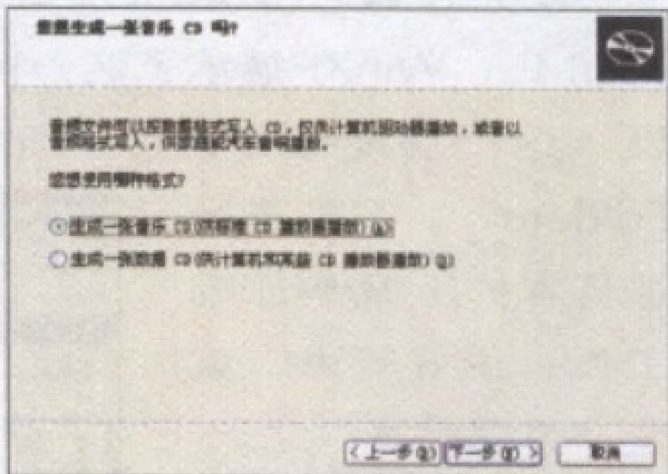
（1）把要刻录的文件拖放到刻录机上。这时在刻录机的盘上会出现我们要刻录的文件的快捷方式。（2）点击左边的“CD写入任务”框中的“将这些文件写入CD”，WinXP会打开CD写入向导（图31）。（3）在“CD名称”中输入光碟的名称并按“下一步”开始刻录，刻录完成后出现提示。

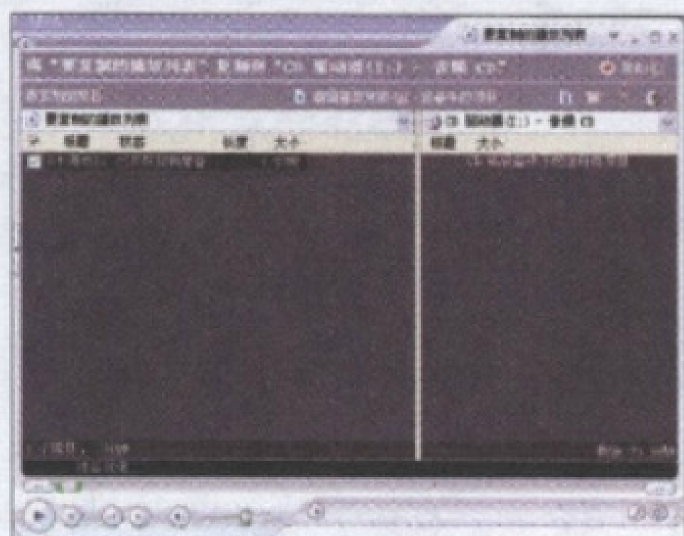
由于WinXP是采用多区段方式刻录光盘的，在完成一次刻录任务后，并不会“完全终结”光盘，而会在结尾处留下一个“接口”，如果以后还要在该光盘上追加数据的话，只要有空间就能继续刻录。如果后面追加的文件与光盘中已有的某文件同名，则追加的文件会“覆盖”先前的文件，利用这个特性，你可以修改刻错在光盘上的文件，只要用同名的正确文件去“覆盖”它即可。

2.音乐光盘的刻录：

WinXP音乐光盘的刻录是依靠自带的Windows Media Player（以下简称WMP）结合刻录功能来完成的，能将WMA、MP3、WAV这3种音频文件直接转换并刻录成CD。下面以实际操作为例子来说明：

（1）把要刻录的音源复制或拖放到刻录机上。点击“CD写入任务”框中的“将这些文件写入CD”。（2）输入光碟的名称再按“下一步”继续。我们选择“生成一张音乐CD”并继续（图32）。（3）这时WinXP打开WMP（图33），当然其实也可以跳过前面几步自己直接打开WMP。


图32


图33

（4）点击右上角的“复制音乐”按钮。完成转换过程后状态就变为“正在复制到CD”，完成后会在右边出现光碟的状态。

当刻录完毕后，这时候再加入一个音源文件到左边的播放列表，歌曲的状态是“将不适合”。所以多区段方式刻录光盘这种方式不适用于音乐CD的刻录。

结语： 从WinXP开始，微软已经在操作系统中轻描淡写地布下了一些重兵，你或许可从上文中窥得一二，也许今天它们中的一部分还没有被重视，但将来会怎样发展，应当在大多数人的预料中……另一方面，我们也看到这些功能并不够强大，甚至可以说部分还是小儿科，当然微软也会用另外的方法增强其系统功能，在下一期中，我们将介绍微软及一些使用者为WinXP开发的免费周边软件，敬请关注。

轻松找回丢失的密码 password

■海南 海之南

为了安全和方便，也许你会对文件或文件夹进行加密，但时间一久，遗忘密码的情况似乎不可避免。面对这样尴尬的问题你应该怎样去解决呢？如果不获取密码，我们将不能打开文件，更谈不上获取文件中的信息。为此我们需要依靠一些工具软件，在宽松的时间内找回自己的密码（破解一般都需要较长时间）。

一、轻松找回压缩文件的密码

在压缩文件时也许你也和我一样经常使用加密技术，不过带来的问题是这种非系统的密码，时间一久且又不经常使用时，忘记的可能性非常大，不过你也不要紧张，加密之后照样可以解密。

1.Zip压缩文件密码的获取：

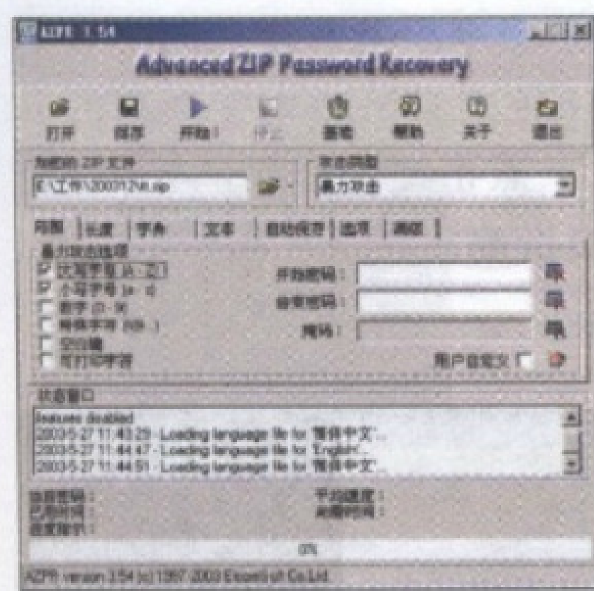


图1

要获取Zip压缩文件的密码，我们需要专业软件的帮忙，Advanced Zip Password Recovery就是一个较好用的工具，它能够很快地找回你用WinZip或Pkzip生成的Zip压缩文件的密码，还支持Zip文件生成的各种自解压缩文件的解密。它可中断计算，然后在下次计算时继续上次操作。该软件是一款共享软件，如果不进行注册功能会有很大的限制。这里提供共享版的下载地址：http://nj.onlinedown.net/AZPR.htm。

软件的使用方法比较简单，在使用前可先在主程序界面中进入“Option”页面并将语言（laguage）选择为“简体中文”，这样使用起来会相当方便。主界面中基本已包含所有要使用到的功能（图1），在文件位置框中输入已经加密的Zip压缩文件的位置，或通过点击浏览来找到。一般攻击类型选择暴力攻击。接着是对需要解密文件的密码进行范围设置，这个软件最好是被熟知自己加密习惯的用户使用，因为你可以选择更准确的范围以减少计算时间。选项中有所有的大/小写字母、数字、特殊符号，还可包括空格及可打印字符，如果对密码的类型已全部忘记，那么笔者建议你将这些选项都选中。接着是进入“长度”页设置密码的长度（图2），默认情况下的设置是最短1最长为5，我们将后者设置为比较长一点，比如为8或10，这样在获取密码时可能性增大，当然如果你在加密时所设置的密码比较长，会增加破解的难度，在设置好之后点击“开始”按钮，这时软件会对你的加密文件进行分析，如果成功会有对话框出现，并将最后的密码告诉你（图3）。

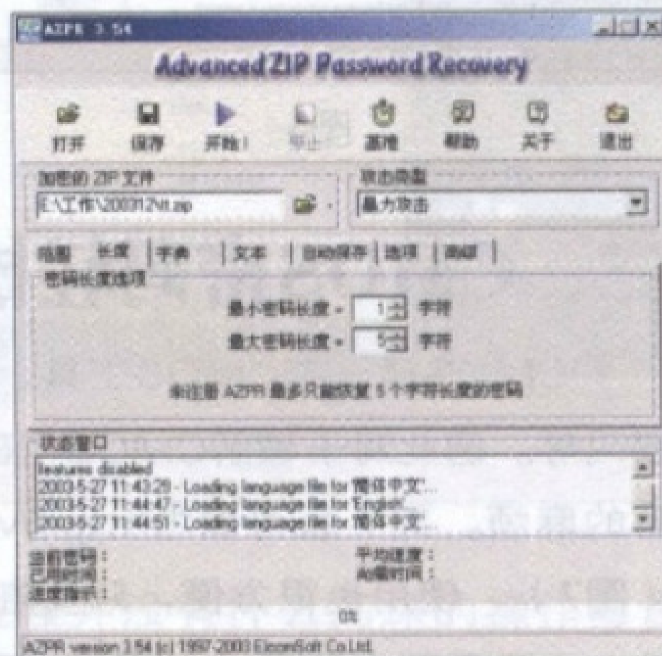


图2

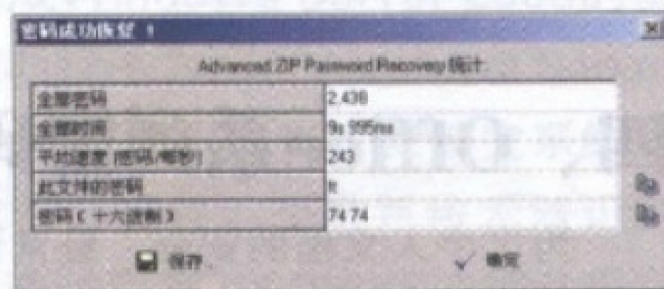


图3

暴力解密与字典解密

暴力解密又称穷举解密，即将指定的字符在一定位数内进行全排列，得出验证字符串，这种方法的好处是只要范围设定合适，假以时间一定能够达到破解目的，但相应也有缺点，就是耗时过多，实际上时间耗费若长得不可接受（比如一个月）即可认为是破解失败。字典解密则克服暴力破解的缺点，它实际上是一个字符串的列表，但这个列表是根据人们使用密码的习惯精心制作出来的，使用时只需拿此列表中的字符串作验证即可，因此解密时间方面很有保证，但相反，其缺点就是可能有遗漏情况。网上有一些流传甚广的密码字典，分析这些字典中的字符串可以给自己的加密习惯敲一敲警钟。

2.RAR压缩文件密码的获取：

RAR Password Cracker是专门用来破解RAR压缩文件密码的程序，其共享版下载地址可参考：http://dnsoft.swrus.com/rpc/。软件的使用可使用向导式（Wizard），因此相比上一个软件更加好使用。在主界面上选择“下一步”，并点击“Load RAR archive”导入密码已遗失的压缩文件，然后执行“Add to project”将文件加入到项目中（图4）。接着进入“下一步”对解密类型进行选择，有Dictionary attack（字典解密）和Bruteforce attack（暴力解密）两种类型，根据需要进行选择。暴力破解与上述工具类似，这里讲解字典解密，在“下一步”中点击“Add”选择一个解密字典（可从网上下载），并可在“User modifications”设置自己的要求（图

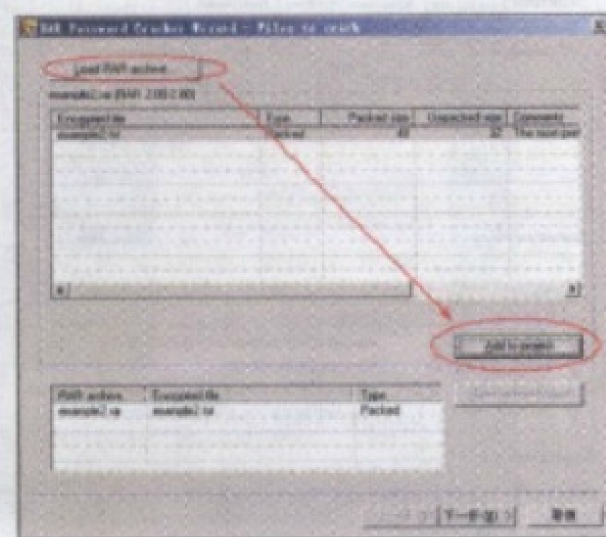


图4

5），最后执行“下一步”，软件会将你的要求保存为一个工程文件，点击“完成”即可开启RAR Password Cracker的主程序执行破解。

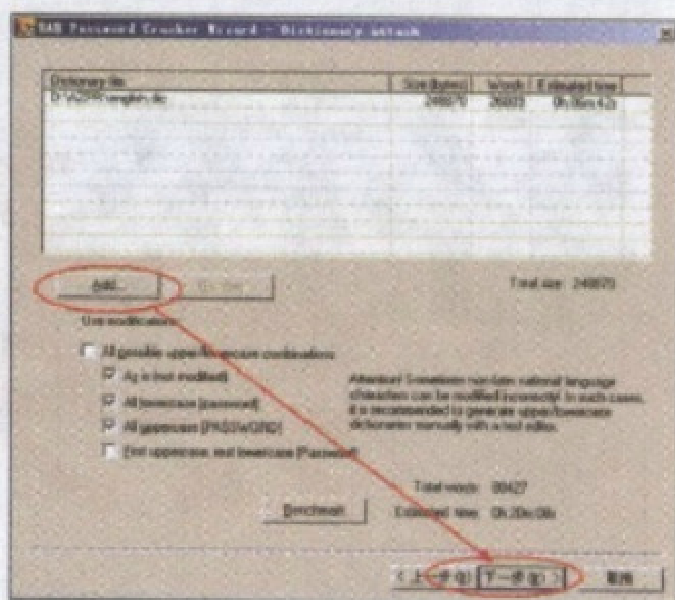


图5

二、Foxmail和OE软件密码的获取和清除

自己信箱怎么能随便让别人看到呢？还是对信箱进行加密吧！这也是大多数用户经常使用的方法，优点是可以使电子邮件安全，另外也方便自己对邮件的管理。如果经常使用那么还好，如果很久没有使用，也许就会将密码遗忘，怎么办？当然只能本地破解啦！

1.Foxmail密码的清除：

Foxmail软件中具有加密功能，需要进入某个信箱时会弹出对话框，这是已经加密的信箱，如果忘记了密码，则无法进入。此时可按如下方法解决：找到Foxmail软件的安装路径，从中找到Mail文件夹，在这里存放的就是所有信箱的文件夹（只使用默认路径的信箱才能在这里出现，如果不是使用默认路径，则需要自行查找信箱的存放路径），然后打开需要进行破解的信箱，你会发现有一个名为“Account.stg”的文件，将该文件删除，再次运行Foxmail，会发现帐号无需密码即可进入。

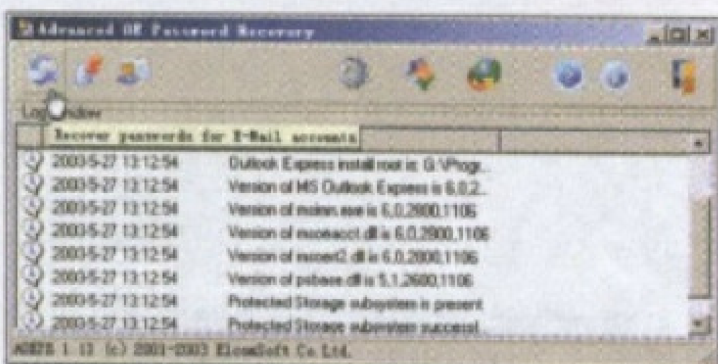


图6

2.Outlook Express密码的获取：

这里可以借助工具软件Advanced Outlook Express Password Recovery来解决。该软件查询和恢复的速度特别快，很快就能将信箱的密码显示出来。其共享版的下载地址可参考：http://nj.onlinedown.net/AdvancedOutlook.htm（注意是在本下载页的下方）。软件的主界面中已为我们列举出所有的功能（图6），点击工具栏中的第1个按钮，也就是Outlook Express的图标，这时软件会自动将密码破解出来。

三、CMOS密码轻松清除

iCMOS是一套CMOS工具，可清除、备份及恢复CMOS设置信息，破解CMOS管理员密码等。因此对于破解CMOS密码来说相当简单，而且省去我们再次放电或使用DOS操作破解的麻烦。其下载可参考http://www.skycn.com/soft/4234.html。该软件的界面相当简洁（图7），使用也很方便，只要直接按下4键即可将密码清除，清除后按任意键即可退出该软件。之后重新启动系统，即可发现已无CMOS密码限制。另外此软件还可备份及恢复CMOS密码，这在一些特定情形下（如整体装机）是相当方便的。



图7

四、Office系列密码清除和获取

为了个人文档的安全，经常会对Excel、Word的保存文件进行加密，密码忘记了怎么办？还是借助Office 2000 Password Recovery这个软件来解决。共享版下载请参考：http://nj.onlinedown.net/AO2000PR.htm，未注册版只能找到4位以内的密码，另外如果你是使用Office XP，该软件的开发公司也有相关产品，可到其主页上查询。

软件的主界面和Advanced Zip Password Recovery类似（图8：可惜没有中文包）。使用方法也很类似，首先在“File Name”处点“浏览”键找到要解密的文档，可以是Access、Excel、Outlook、Word中的任意一种。之后是选择“暴力破解（Brute-force）”或“字典破解（Dictionary）”。具体设置和上面破解加密压缩文件的一样，最后设置执行工具栏中的密码按钮，即可进行解密。在该软件中还具有个不错的功能，就是可以改变IE中的权限密码，点击工具栏中的IE图标，软件会问你是否需要改变IE中原设的密码（图9），点“是”后该工具就会将密码修改为“elcom”，以后就可以用这个密码进行权限管理或禁用了。

最后想说的是，设置密码在一定程度上可以保证用户信息的安全，但现在的解密工具也确实多，几乎任何文件加密的密码都可破解，从这些软件中也可以看出应如何增加密码设置的安全性。当然，某些只是为了简单加密的文件也要注意，密码不用设置得太过繁琐，以免将来使用工具软件找回时很麻烦。

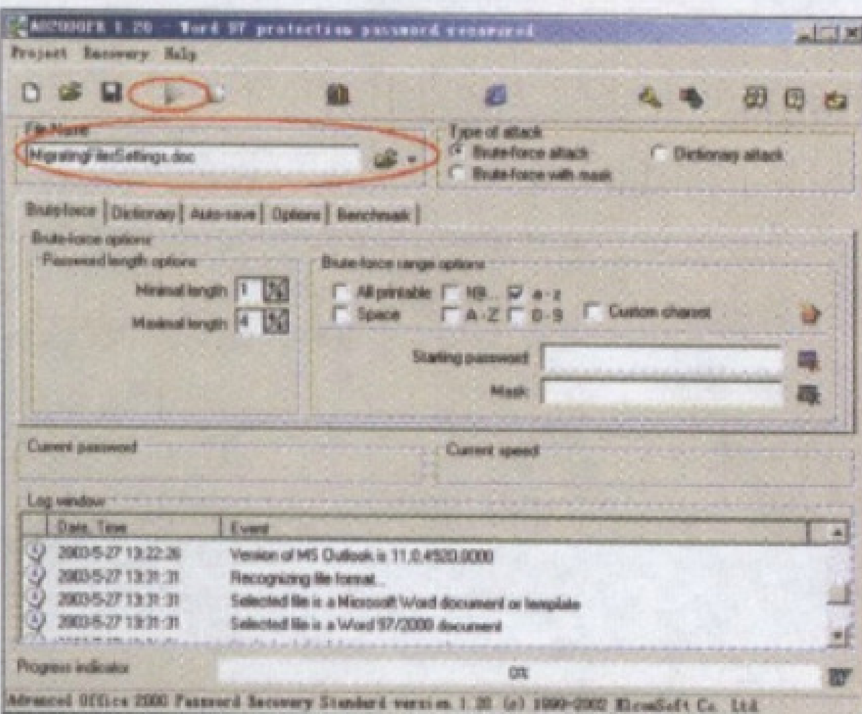


图8

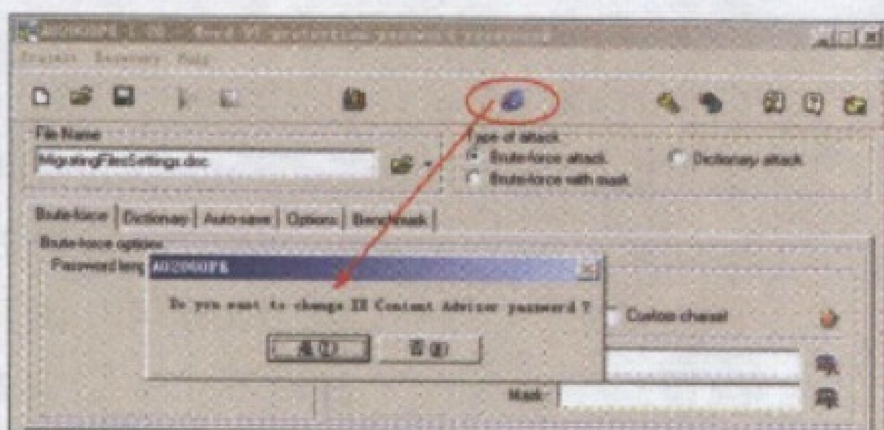


图9

打造个人版的Windows Server 2003

■湖南 郝文

被微软称为迄今发布的性能最强、质量最高的Windows服务器操作系统Windows Server 2003终于在5月于中国粉墨登场（图1）。它代表着微软公司最先进的软件开发技术，一上市就背负着不同寻常的使命：重新构架的Windows Server框架真正接受市场检验、.NET战略的首个核心产品否能在市场中一炮打响、反击被Linux逐渐蚕食的服务器市场份额……因而这个由5000多名开发人员和2500名测试者3年努力的结晶、5000万行源代码的Windows Server 2003集成了一系列新功能，包括网络服务、移动开发以及媒体服务等，用上了最先进的“武器装备”为微软冲锋陷阵。

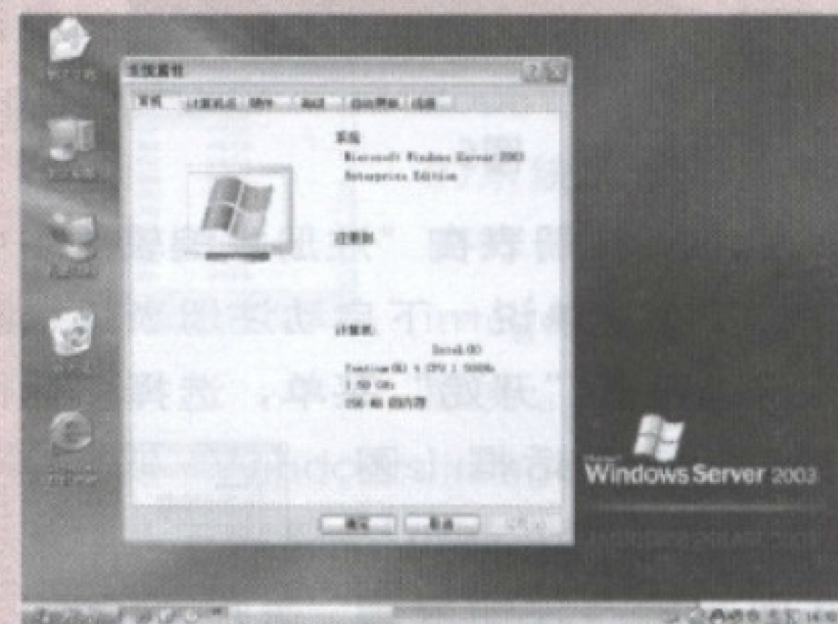


图1

一、“个人用户版”的理论基础

我们发现，这次发布的Windows Server 2003系列与以往有所不同：没有提供工作站版本（Workstation Edition）。查阅微软的相关技术文档后得知，工作站版本的角色将由Windows XP Pro来扮演。但当面对Windows Server 2003可以使用户将IT基础设施的运行效率提高多达30%，所有工作负载的速度提高1倍，灵活而实用的系统设置、超乎想象的稳定性，以及WMP9提供的快速数字多媒体服务（图2）等诱人的特性时，你会不动心吗？

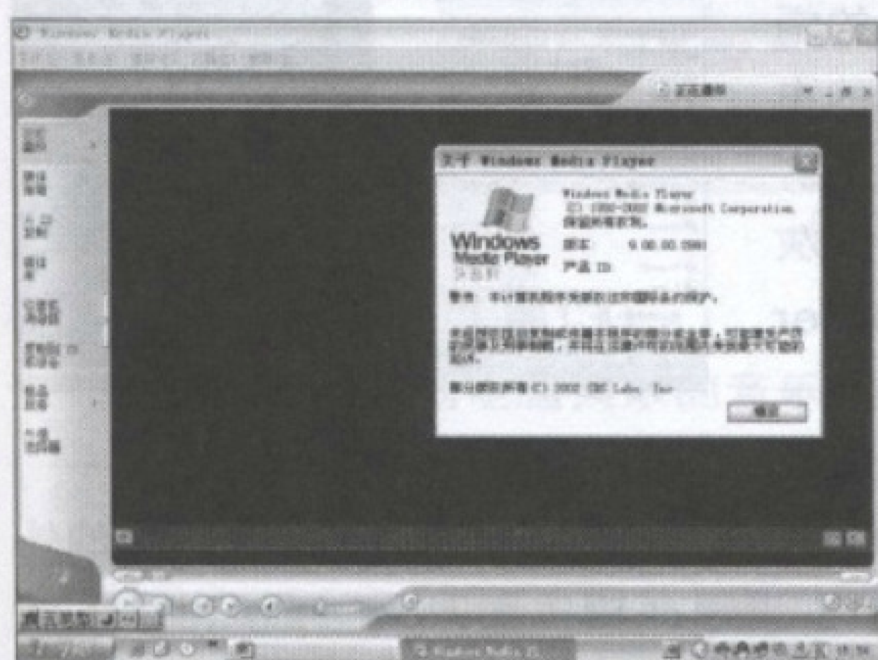


图2

紧抱着“过时”WinXP的手会不会有些放松了？另一方面，从以往的经验看，所谓Workstation Edition，实质上就是关闭了多余服务、简化了高级功能的Server Edition。顺着这个思路，把Windows Server 2003作适当优化后，完全有可能打造出比WinXP更适于个人用户使用、技术更先进的“Windows 2003个人版”。这也就构成我们这篇文章的“理论基础”。

此时可能会有朋友提出疑问：Server系列是微软的高端服务器产品，无论系统配置要求还是软件操作环境都与个人版有很大的区别啊！真的是这样吗？接下来让我们仔细体验一下这个微软的新宠，你会发现它并非拒人于千里之外！

首先我们来仔细比较一下相关操作系统的硬件配置要求（图3），即使从图中简单的数字我们就可以比较得出结论：如果你的电脑可以流畅运行Win2000 Pro或WinXP Pro，升级Windows Server 2003标准版基本不存在硬件配置问题，那么使用时下主流的个人电脑配置运行它更不在话下。

各系统最小（推荐）配置要求表

版本	Windows 2000 专业版	Windows XP 专业版	Windows Server 2003 标准版
CPU	133MHz	233MHz(300MHz)	133MHz(550MHz)
内存	64M	64M(128M)	128M(256M)
空间	3G	1.5G	1.5G

图3

接着我们从软件方面看看个人用户升级Windows Server 2003是否行得通。在笔者安装Windows Server 2003标准版的过程中发现，Windows Server 2003完全继承了WinXP安装时方便、快捷、高效的特点（图4），几乎不需要多少人工参与就可自动完成硬件的检测、安装、配置等工作。你需要做的仅是通过屏幕来了解它所提供的各项新技术以及产品特点！整个安装过程并没有什么高深的操作与设置，有过WinXP安装经验的用户完全可以独立完成Windows Server 2003的安装。在驱动程序方面，Windows Server 2003硬件兼容性很不错，安装完系统即可驱动大部分硬件，少数系统无法识别的硬件，通过安装2000或XP的驱动程序即可解决问题。安装完成后第一次启动的速度居然明显感觉要比WinXP快，不知道是不是内核改进的结果。

既然有此“理论基础”，那么还等什么呢？需要说明的是，以下文字完全面对普通用户，稍有WinXP使用经验的用户即可自己动手操作，并不需要什么高深的技术。

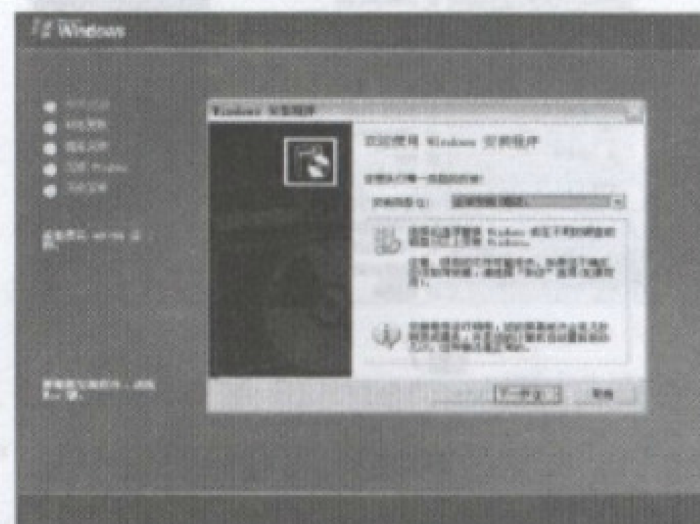


图4

二、预备知识

在进入下一步优化工作前，我们先来简单学习一些相关操作的预备知识，所谓磨刀不误砍柴功。

1.关于Windows注册表

系统优化过程中，经常要用到的一个方法是优化Windows注册表。Windows注册表其实是一个集中式分层数据库，用于存储为一个或多个用户、应用程序和硬件设备配置系统所必需的信息，通过简单修改注册表键值可以达到优化系统的目的。“注册表编辑器”是用来更改Windows注册表设置的高级工具。Windows注册表在“注册表编辑器”中以树形结构出现。下面简单说一下启动注册表编辑器、更改键值的方法。单击“开始”菜单，选择“运行”，在弹出的“运行”对话框（图5）中键入“regedit”并回车，“注册表编辑器”窗口出现。修改时只要双击要更改的值，并在“编辑字符串”对话框中输入一个新值以更改数值数据（图6），“确定”即可保存所作更改。

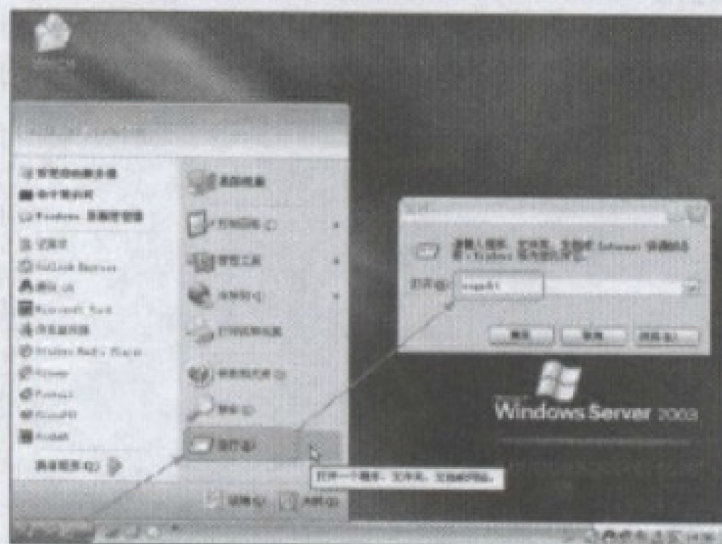


图5

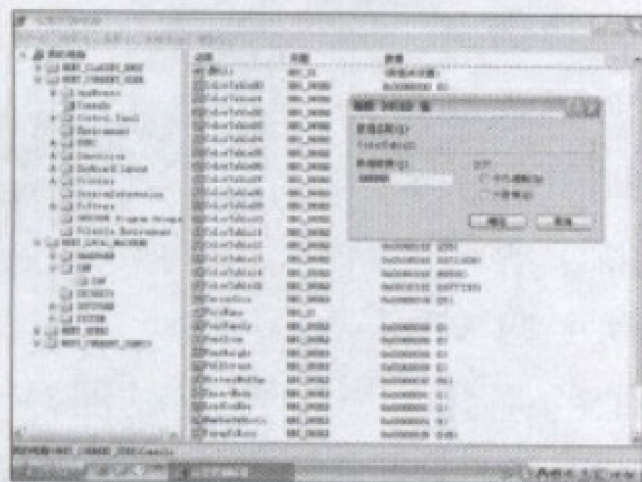


图6

2.关于Windows“服务”

所谓Windows“服务”就是通过运行执行系统功能的程序、例程和进程，以便支持其他程序的运行，尤其是低级（接近硬件）程序。在Windows Server 2003中打开服务管理器的方法有3种。

（1）在“控制面板”中找到“管理工具”，双击打开，再双击“服务”图标。

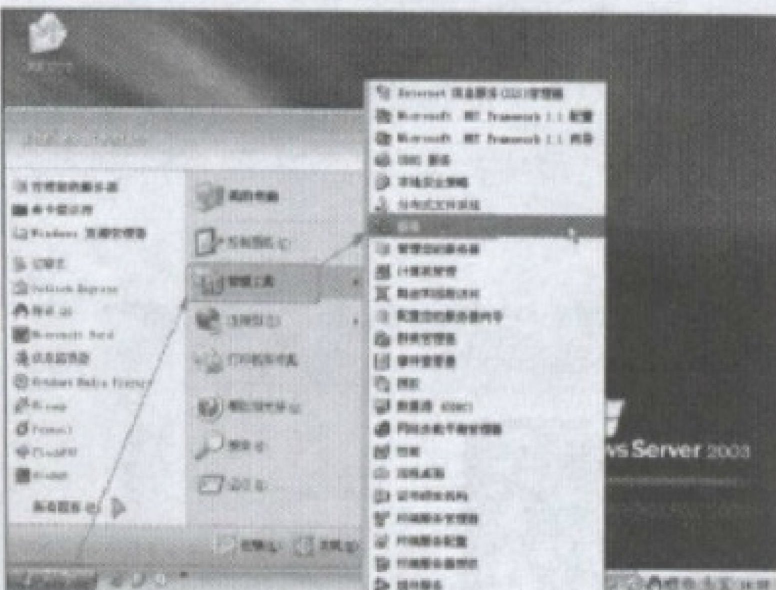


图7

（2）点击“开始”，然后单击“管理工具”，选择“服务”（图7）。

（3）单击“开始”，然后单击“运行”，在“运行”对话框中输入“Services.msc”。

在“服务”管理器中双击某项服务即可对此服务进行管理，方法很简单，只需在管理窗口中点击“启动”、“停止”、“暂停”、“恢复”或“重新启动”按钮来实现（图8）。

图8

三、DIY手册

准备工作我们都做好了，下面进入DIY实质阶段，真正自己动手来优化Windows Server 2003（所有的优化都要以Administrator的身份实现）。

1.视觉外观设置

在系统配置允许的情况下，谁都希望自己的电脑运行环境能更漂亮些。有没有办法让“灰头灰脑”的Windows Server 2003也像WinXP一样有一张漂亮的脸蛋呢？下面让我们来启用2003的桌面主题，给你一个和XP一模一样的外观（图9）。

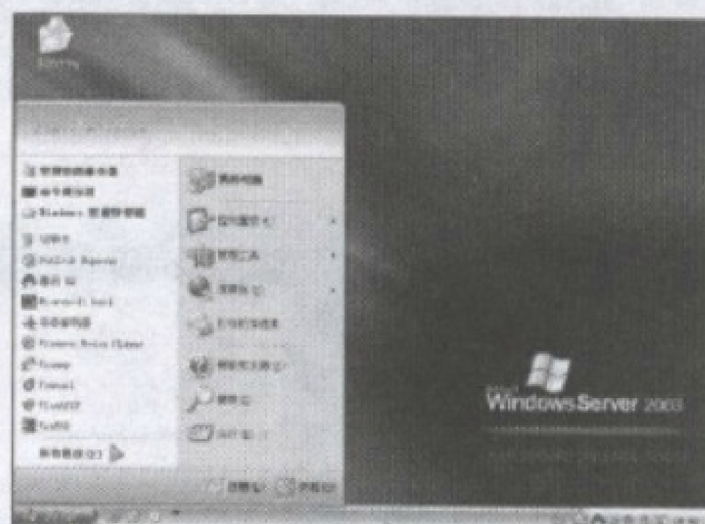


图9

进入Windows“服务”窗口，寻找“Themes”并双击（图10），然后在“启动类型”的下拉菜单选“自动”，并点击“确定”，这样2003也具有了XP主题和附带的3个颜色方案（蓝、绿、银），这3个方案和XP中一样在“显示属性”→“外观”中可以选择。另外，我们还可以设置更多的外观选项：在“我的电脑”上点右键，选择“属性”→“高级”，点击性能中“设置”，在出现的“性能选项”窗口中即可按你自己的爱好选择适当的外观（图11）。

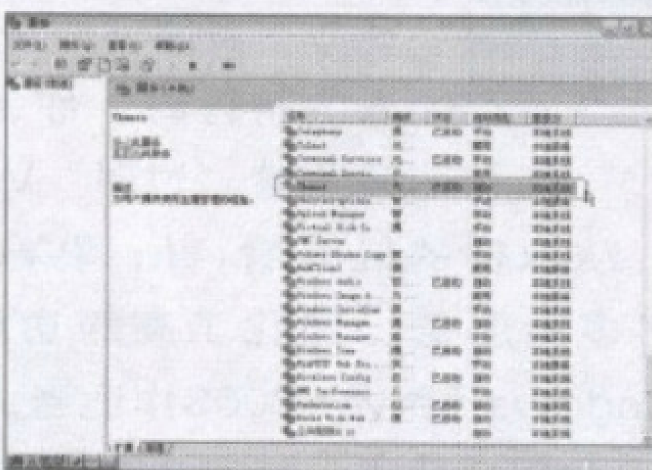


图10

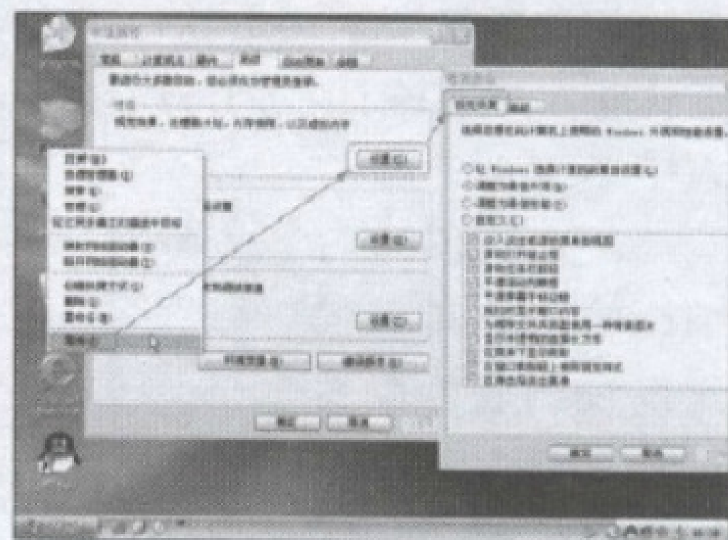
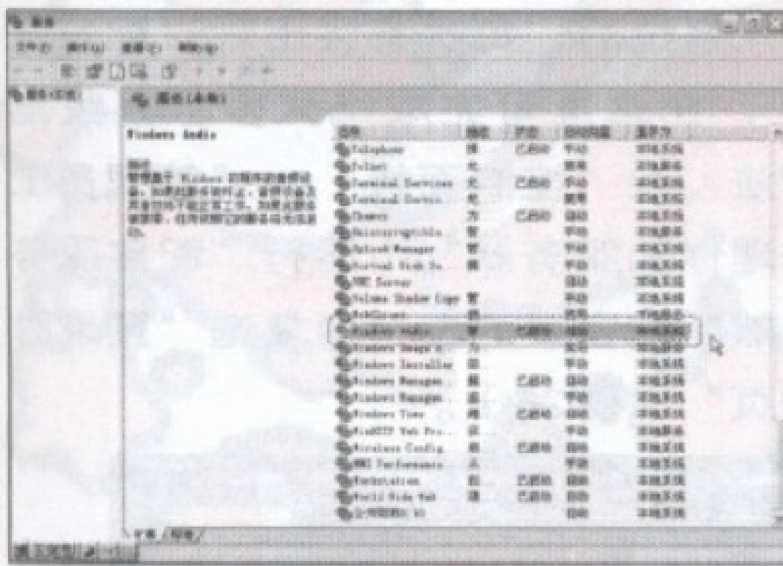


图11

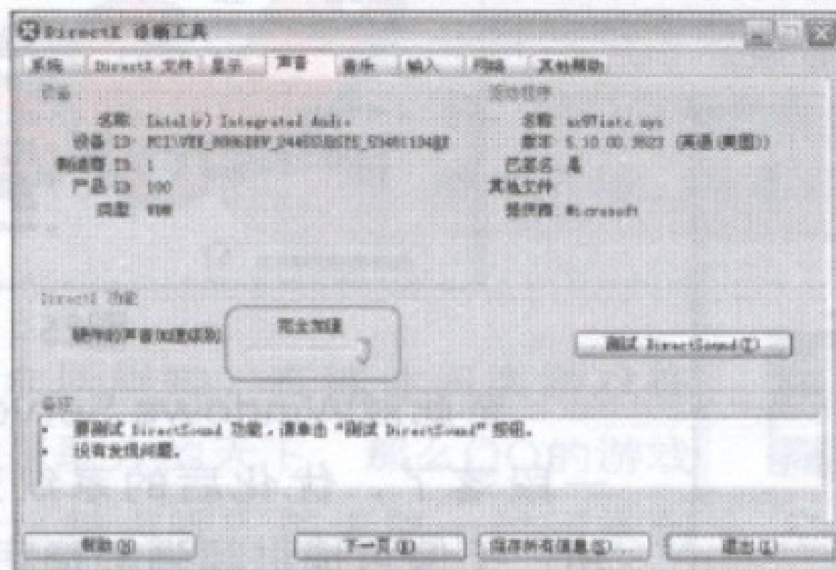
2.多媒体设置

此类设置对比较喜欢玩游戏、听音乐的朋友来说就比较重要了，因为Windows Server 2003系统中默认设置是关闭声音服务、DirectX加速以提高系统效率，致使默认情况下音频设备及其音效不能正常工作，也不能运行DirectX支持的游戏。

（1）启用声音服务和声音加速


图12

进入Windows"服务"窗口并回车，找到"Windows Audio"并双击它（图12），然后在"启动类型"的下拉菜单选择"自动"，并点击"确定"（Windows Server 2003标准版中已经启动该服务）。

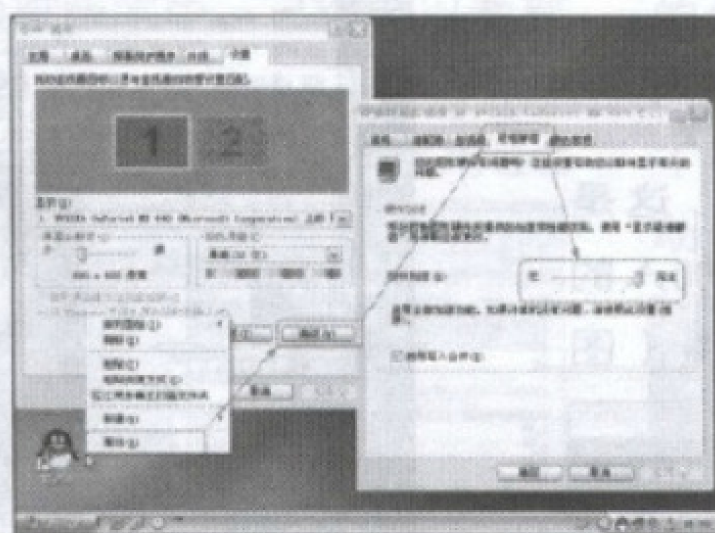

图13

在"开始"菜单中选择"运行"，键入"dxdiag"并回车打开"DirectX诊断工具"，在"声音"页面，把"声音的硬件加速级别"滚动条拉到"完全加速"（图13）。

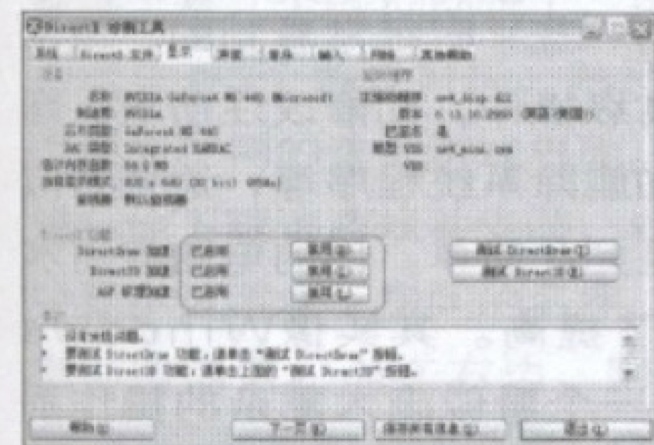
至此，可以听到电脑美妙的音乐了。

（2）启用硬件和DirectX加速

硬件加速：在桌面空白处点击右键，依次选择"属性"→"设置"→"高级"→"疑难解答"，把该页面的硬件加速滚动条拉到"完全"，点击"确定"保存退出（图14）。这期间可能会出现瞬间黑屏现象，不过是完全正常的。


图14

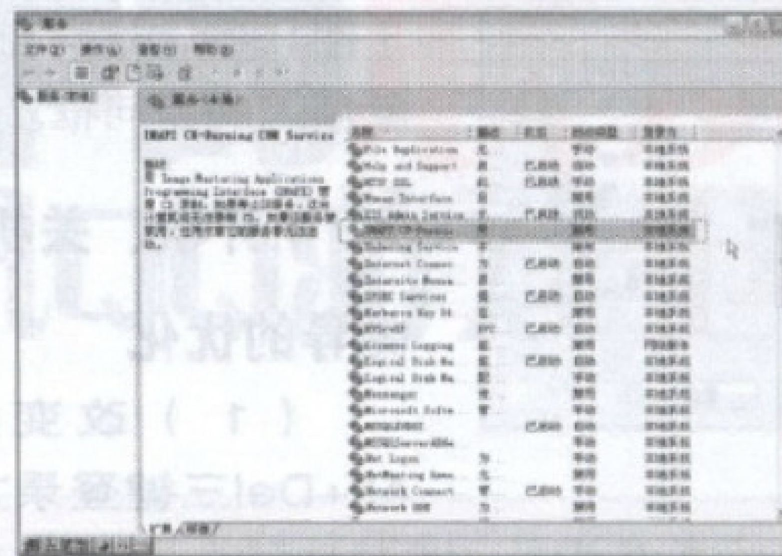
DirectX加速：此选项的启动以"硬件加速"的启动为前提条件，在"开始"菜单中选择"运行"，键入"dxdiag"并回车打开"DirectX 诊断工具"，在"显示"页面，点击Direct Draw、Direct3D和AGP Texture加速等3个按钮启用加速（图15）。

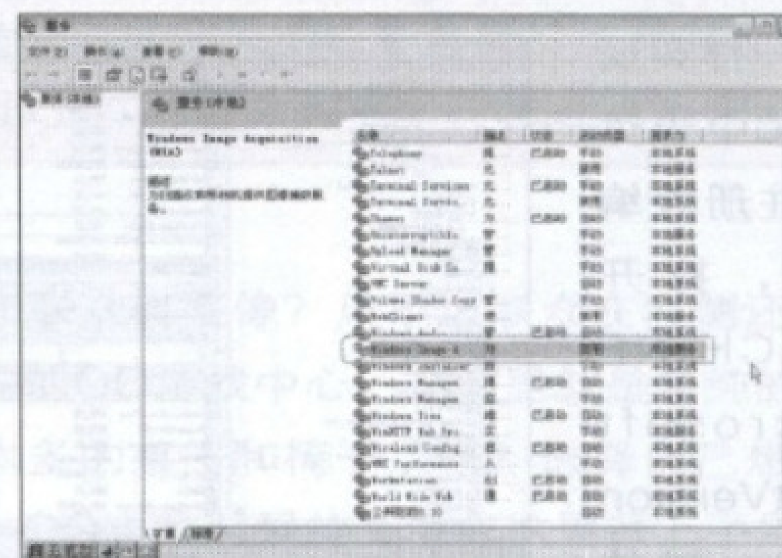

图15

通过以上两步优化，想在Windows Server 2003中玩CS的朋友就可以开打了。

（3）允许内置CD刻录服务和支持Windows影像设备服务

在WinXP中如果安装了光盘刻录机，用XP系统自带的刻录功能就可以制作自己的光盘。在Windows Server 2003中也集成了这个功能。进入Windows"服务"窗口，找到"IMAPI CD-Burning COM Service"并双击它（图16），然后在"启动类型"的下拉菜单选择"自动"，并点击"应用"、"确定"。此时光盘刻录程序已经启动，你能做到像在XP中一样不安装其他软件就刻录光盘了。


图16

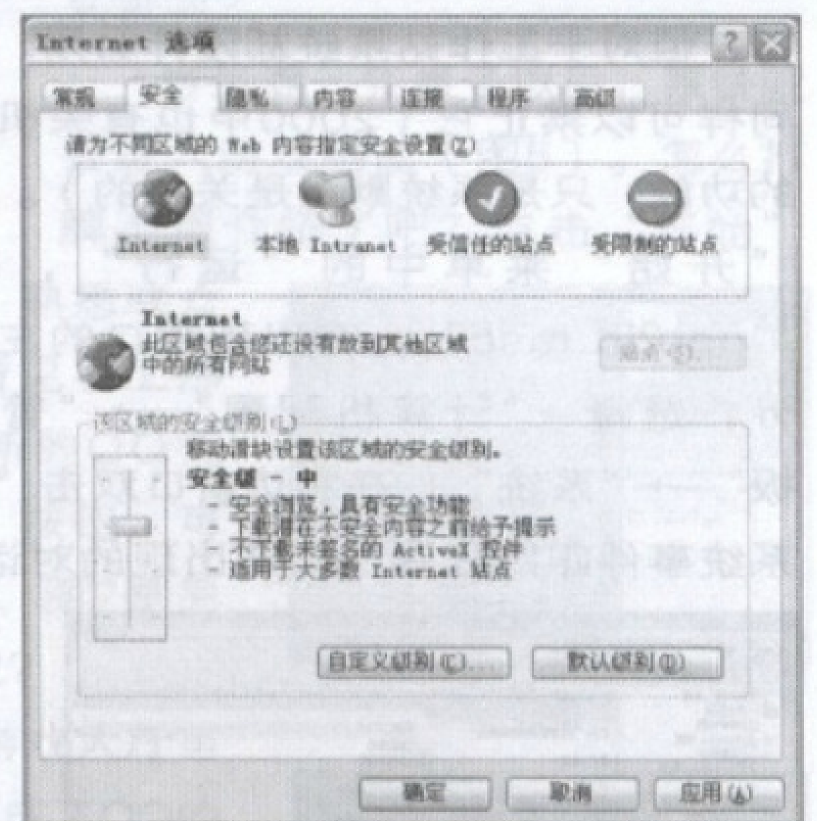

图17

假如你有如数码相机和扫描仪之类的影像设备，2003也提供了相应的系统支持——需要打开Windows Image Acquisition服务。进入Windows"服务"窗口，找到"Windows Image Acquisition (WIA)"并双击它（图17），然后在"启动类型"的下拉菜单选择"自动"，并依次点击"应用"、"确定"。

此时应付大多数多媒体应用已经没有什么问题了。

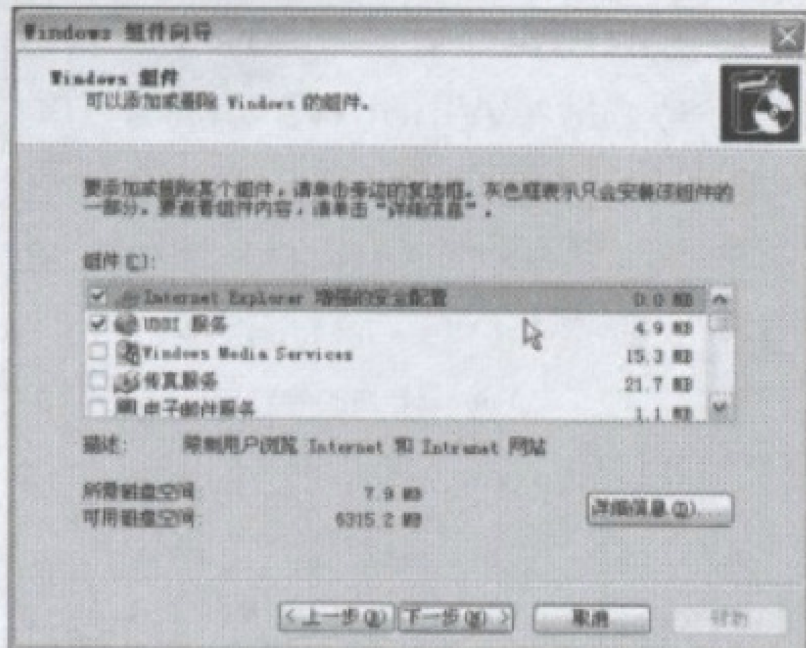
3.网络部分的设置

在Windows Sever 2003中用IE上网时，可以非常明显地感受到比WinXP要稳定流畅，但经常会出现一些网络安全提示，其实这是作为新Windows组件出现的IE安全插件，名为"Internet Explorer增加的安全配置"，这一插件会默认把你的IE安全设置调为最高，这样你在访问站点时将弹出安全询问框，并对你浏览的网页及文件下载作出阻止行为。虽然这使系统的安全性提高了，但对于个人用户却太过麻烦。


图18

我们首先来禁止询问框的出现，在弹出的安全提示框中复选"以后不要显示这个信息"，然后在IE工具选项中自定义设置IE的安全级别。在"安全"选项卡上拉动滚动条把Internet区域安全设置为"中"（图18），这个级别将适合大多数人。

当然，你甚至可以在"控制面板"→"添加程序"→

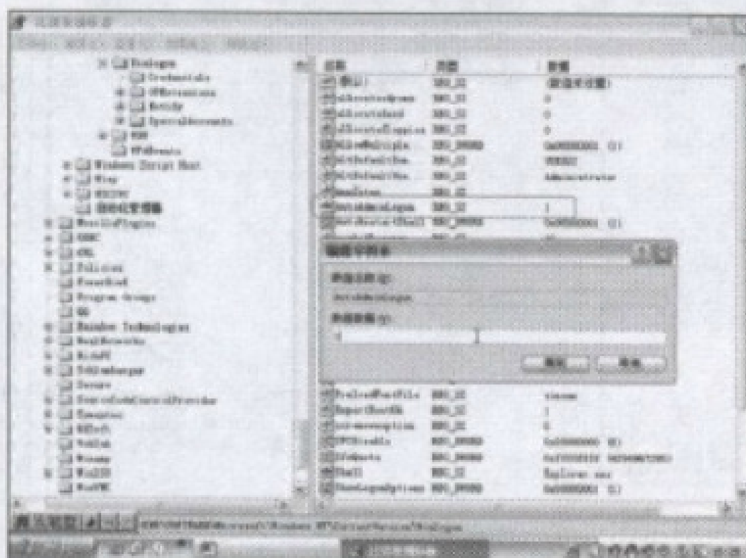

图19

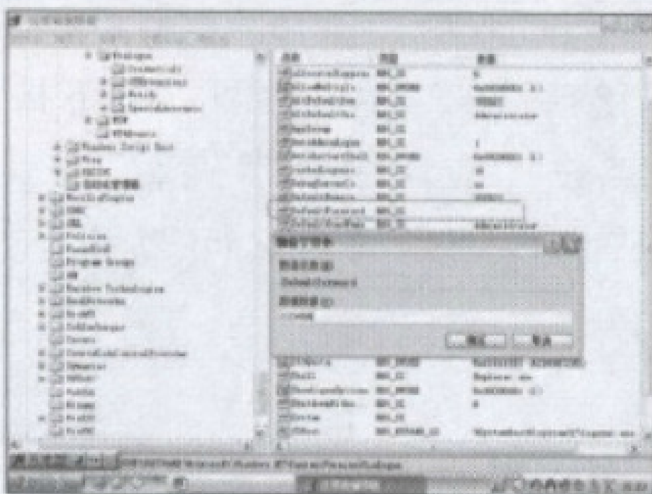
"添加或删除Windows组件"中卸载"Internet Explorer增加的安全配置"（图19），这样可以彻底清除烦人的询问框。

4.开机、关机、设置向导的优化

（1）改变Ctrl+Alt+Del三键登录方式

与以往Server系列的操作系统一样，Windows Server 2003开机启动时也要求同时按Ctrl+Alt+Del，然后输入用户名和密码登录。个人用户可换成和XP一样实现自动登录（在Win2000中也可作类似修改），运行注册表编辑器regedit，打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE \Microsoft\Windows_NT\CurrentVersion\Winlogon，新建一键值AutoAdminLogon（图20），


图20


图21

将该项的键值设定为1，再新建一键值DefaultPassword（图21），将该项的值设为超级管理员密码即可。重新启动看看效果吧！

（2）系统事件跟踪程序

关机时询问关闭原因，这是Windows Server 2003中新加入的特性，以详细记录服务器关闭原因用于以后故障排除备用（图22），关机事件跟踪也是Windows Server 2003区别于其他工作站系统的一个设置，对于服务器来说这是必要的选择，但对于工作站系统却没什么用，我们同样可以禁止它（2000中也有关机跟踪的功能，只是系统默认是关闭的）。点击"开始"菜单中的"运行"，输入"gpedit.msc"，在出现窗口的左边部分，选择"计算机配置"→"管理模板"→"系统"，在右边窗口双击"显示系统事件跟踪程序"，在出现的对话框中选择，点击然后"确定"保存后退出（图23），无需重启就可看到效果（图24）。

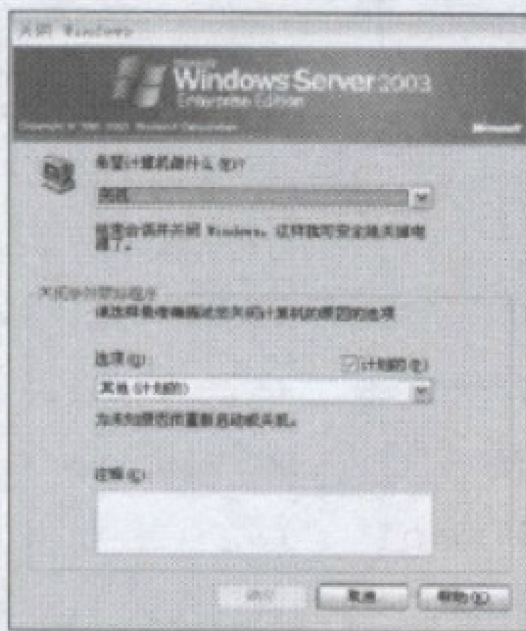


图22

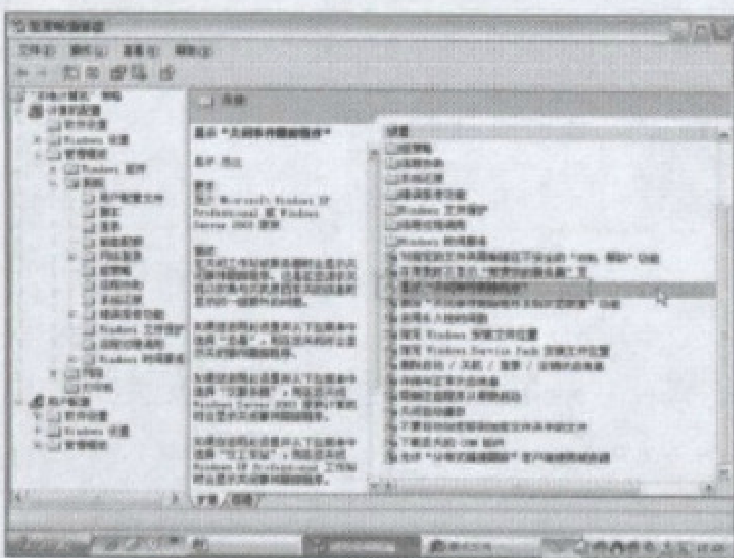

图23



图24

（3）配置服务器向导

登录进入系统后，每次都会出现"配置服务器向导"，在这里可完成绝大多数系统配置。禁用方法：在"控制面板"→"管理员工具"→"管理你的服务器"中运行"配置服务器向导"，然后在窗口的左下角复选"登录时不要显示该页"（图25）。

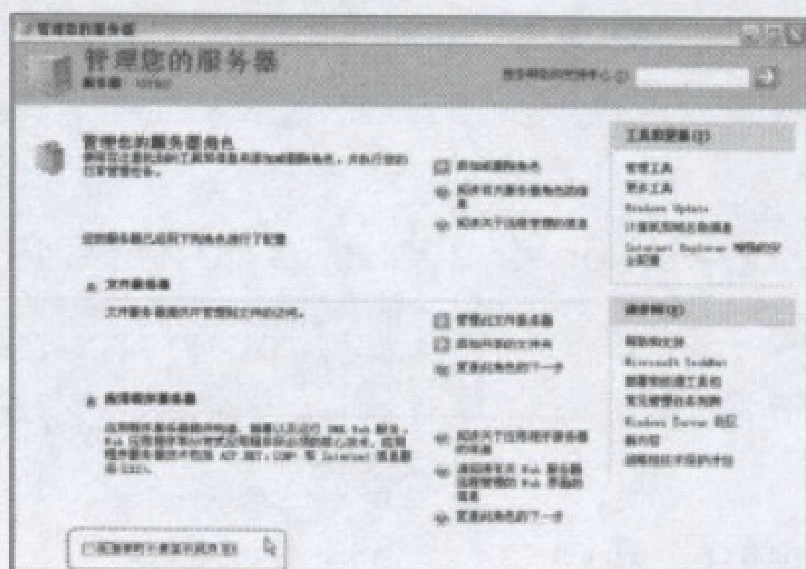
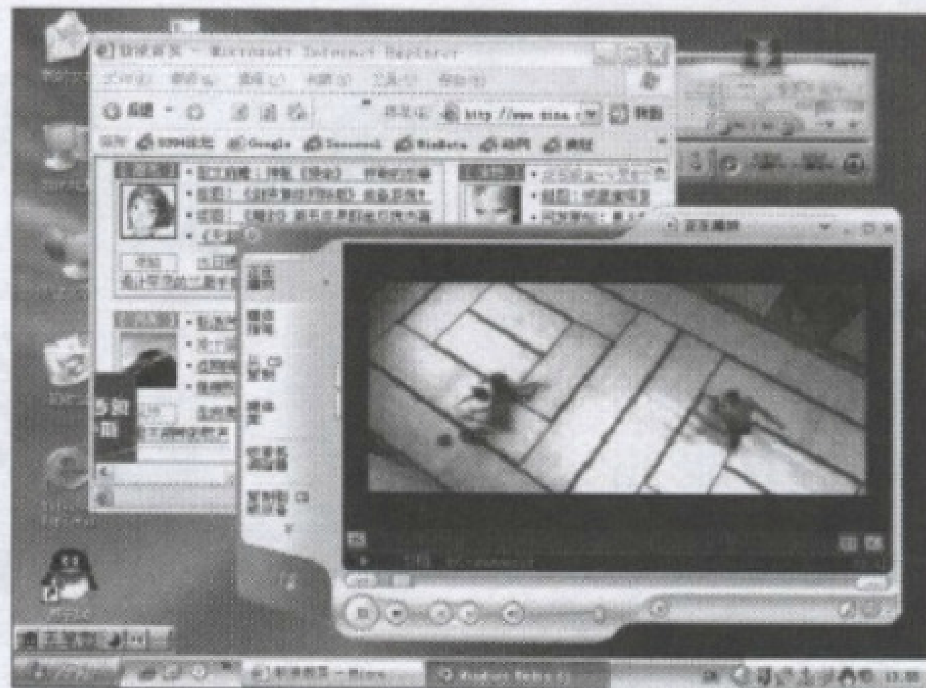


图25

至此对Windows Server 2003的优化就告一段落了，优化后的系统更适合个人用户使用：不但可提供超强的稳定性，而且多媒体性能一点也不比WinXP差。许多使用了优化后的2003的朋友感觉，工作时电脑"反应"要比Win2000快、上网娱乐时要比WinXP"流畅"（图26），以后就再也用不着装烦人的多操作系统了。


图26

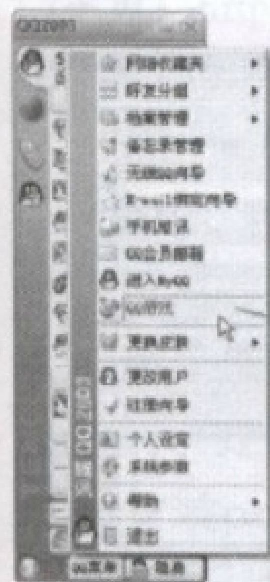
如果你能够坚持看完本文，并能按文中提示亲自动手一步步操作，也可以达到本文的另外一个目的：学到一些平时经常看到的、但没有接触过的系统高级操作，如修改注册表、修改系统服务、添加删除系统程序等，这些看似高深的操作其实是如此简单，你的电脑应用水平无形中也得到了提高。其实像Windows Sever 2003这样一个看似庞大复杂的操作系统，只要学会了基本优化方法，其他的许多设置都可以按用户的意志修改。剩下就是让我们放轻松坐下来尽情享受自己DIY的Windows Server 2003，体验自己的劳动成果，向朋友炫耀你"与众不同"的"Windows Personal 2003"。P



QQ中的联众？腾讯QQ游戏抢先预览

■重庆 NetGod

日前，腾讯公司一反往日沉稳的作风，接连有了几个较大的动作。在成功推出网络虚拟形象QQ秀之后，又连续重拳出击，先是推出了QQ2003预览版本，将QQ完全改头换面，继而代理运营韩国网络游戏《凯旋》，正式进军网络游戏市场。而最近又推出了QQ游戏中心，挺进在线网络休闲游戏领域。



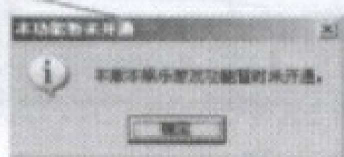


图1

众所周知，在线休闲类游戏在国内是联众的天下，那么QQ的游戏有什么特点呢？笔者第一时间拿到了测试版本的QQ游戏中心，让我们先睹为快。笔者得到的是一个单独安装程序，在整个测试结束以后，QQ游戏中心会集成在QQ2003正式版本中。而已经提供下载的QQ2003预览版本中，已经可以看到“QQ游戏”的按钮（图1）。

安装完成后执行主程序，系统会提示使用QQ登录的方式登录QQ游戏中心，当然是QQ2003已经提供的多种可选登录方式。登录成功以后，可以看到QQ游戏中心的大厅主界面（图2），是不是很养眼呢？游戏中心延续了QQ2003的界面风格，显得活泼大方美观（据说腾讯公司的新美工是几个PLMM哦）。由于目前是测试阶段，因此只有3个游戏可玩，熟悉联众的朋友应该很熟悉界面左侧的选择游戏界面。第一次使用，系统会提示你下载该游戏并安装，安装成功后，在右侧就会显示该游戏下房间的名字、说明和在线人数，感觉非常清爽。而在右边，则是腾讯社区中专门的QQ游戏讨论组，方便大家及时交流。

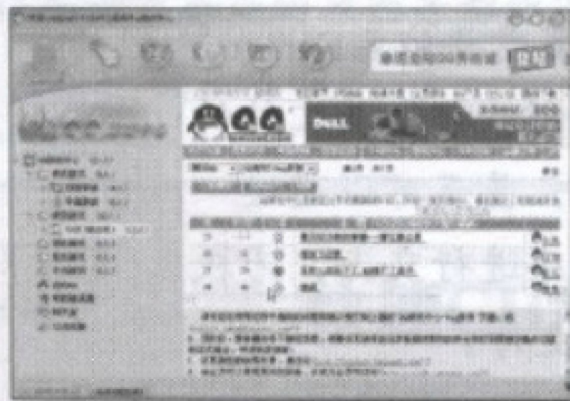


图2



图3

选中游戏（下面以拖拉机为例）和房间以后，双击这个房间的名字就可以进入房间的主界面（图3）。是不是依然和联众有些像？只不过联众在右侧还有其他服务器的列表，而目前的QQ游戏中心，在这里就是单纯的房间界面。左侧的房间空了太多的桌子和椅子了吧？选择自己想坐上去的地方点一下就可以，QQ丰富可爱的头像在这里派上了用场。右上是在这个房间的用户的列表，当然也有我们熟悉的一些属性值，比如胜率之类的，对不同积分的用户，会得到赤脚，穿鞋等等称谓（由于才开始测试，几乎都没有鞋穿，有朋友戏言最高级别是水晶鞋？）。

右下方是聊天的界面，从目前的版本看，还没有达到QQ聊天室的水准，右下角的4个彩色小图标按钮，从左到右分别是插入趣味图像，对聊天时使用的文字进行修饰（和QQ消息窗口近似的功能），使用表情动作和呼唤网管功能。而左下方有几个按钮，最重要的当然是“功能”按钮了，可以进行较复杂的设置（图4），其实还是和联众很近似，谁让QQ是后来者呢？

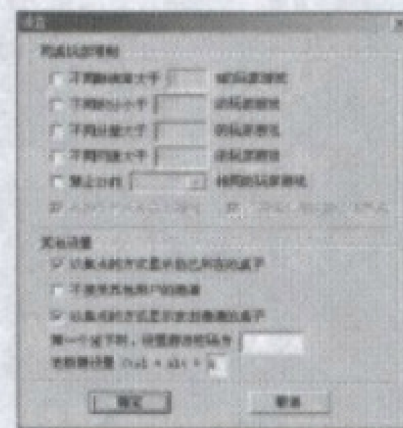


图4

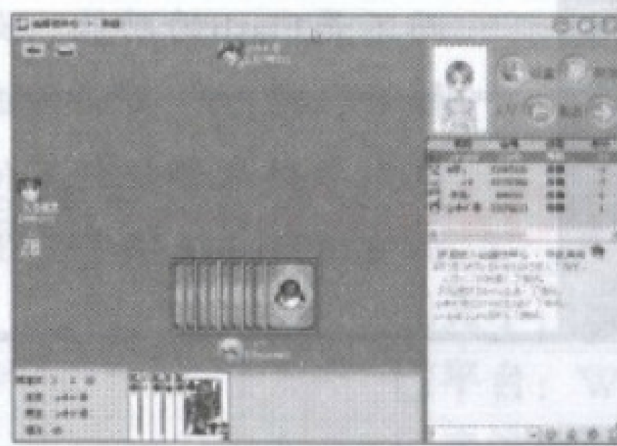


图5

当坐满一张桌子以后，系统就会进入游戏画面（图5）。怎么打牌不用介绍了吧？点击“开始”按钮就会开始一把新游戏，熟悉联众的就应该很快能上手了。看见右上那张大的图片没有？就是最新的QQ秀哦。旁边也有一个“设置”按钮，可对游戏本身进行设置。图6、图7是另外两个游戏的界面，熟悉吧？

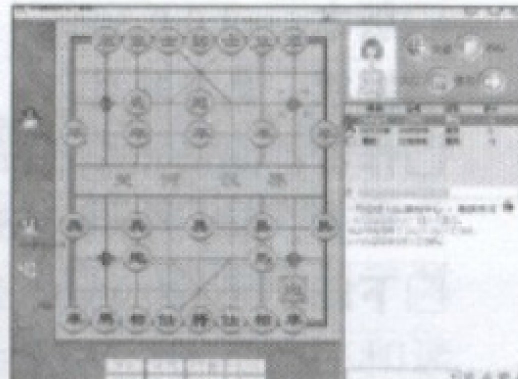


图6

是不是很简单？从QQ游戏大厅可以看到，QQ游戏中心几乎集成了QQ的所有相关功能，可以直接启动移动QQ、TE浏览器和QQ客户端，还可以直接进入QQ聊天室和腾讯社区，可以说QQ游戏大厅是腾讯第一次集成了自己几乎所有的产品和服务，值得我们期待。

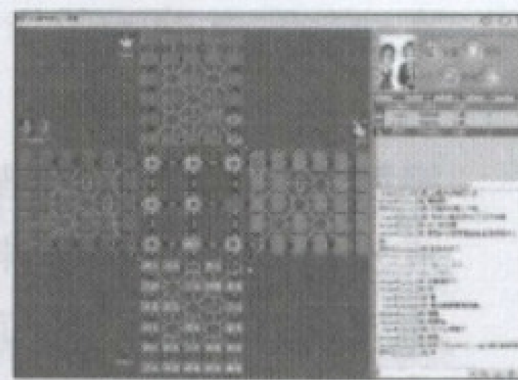


图7

中国共享软件

《黑客帝国Ⅱ》的上映无疑给这个本来就炎热的夏天烧上了一把更旺的火，在没有拿到DVD之前，CoCo只有每天反复看预告片来解馋。最近一段时间大家都很少出门，CoCo更是窝在家里头不分白天黑夜地下载软件和看电影。几天的时间，20G的硬盘就塞得满满当当，看着装满一个箱子的刻录光盘，你也许就明白为什么CoCo经常哭穷了。不过，从那一张张装满软件的光盘盒中，真的能感受到其中沉甸甸的知识和技术的力量。最后要提一下，从本期开始，对每个软件未注册时的使用限制添加了说明，以方便大家对照。（软件推荐信箱：hylwr@sina.com）

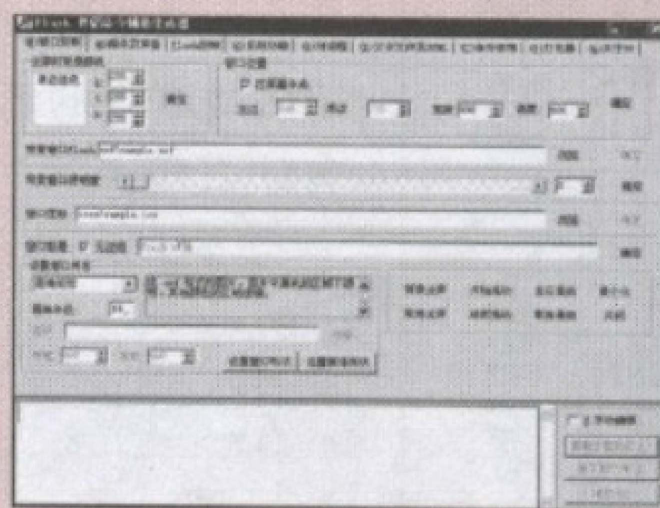
■重庆 CoCo

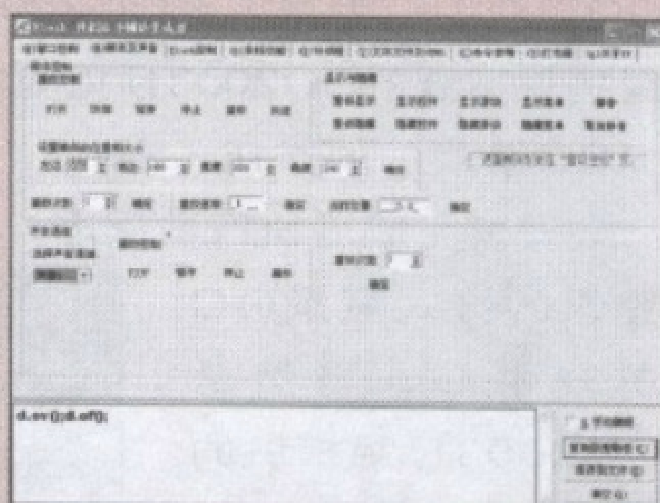
让Flash更加闪起来——Flash伴侣2.0

□**版本**：v2.0　□**大小**：1307kB
□**授权**：共享软件　□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**作者**：曾劲松　□**未注册限制**：启动延时
□**主页**：http://www.goomoo.net
□**下载**：http://www.goomoo.net/archive/ff2_0.exe

说明：现在要想做一个时尚的酷网站，不运用Flash技术似乎是不可能的了，如果你是一个Flash爱好者，想要将制作出来的动画打包成EXE，可能会遇到一些意外的麻烦，如四四方方的规则窗口、默认的右键菜单、无法以链接的方式控制视频、内嵌HTML文本等，如果是这样，那就一定要试试这款软件了。它可以轻易解决上述问题，并让你把更多的创造力融入到Flash中去。软件支持多种视频文件格式并可对其进行完全控制；可用位图或矢量图来确定窗口或所播放的媒体的外形，很方便地制作出异形窗体；定制的右键菜单及高级的动画右键菜单；方便地在Flash中执行如安装字体、拷贝文件、操作注册表、关闭计算机、定时执行指定命令、读写外部文本文件等一系列高级操作。

笔者点评：初接触到这个软件得益于一位搞设计的朋友，当时他正在完成一个Flash项目，有些功能无法在打包后的EXE文件中实现，于是搜遍整个互联网，最后才找到该软件，当即推荐给CoCo使用。身为程序员的CoCo当时就感觉到了软件的价值，它的特点在于通过一系列的设置，在Flash影片播放过程中通过Fscommand命令发送Flash伴侣所能够理解的指令，软件负责解释并执行这些指令，这样我们可以实现很多需要依靠Director而不是Flash的功能，如控制外部视频文件的播放，HTML页面的嵌入，甚至可以通过一系列参数来和任何其他程序进行交互，为我们使用Flash提供了更强的支持。

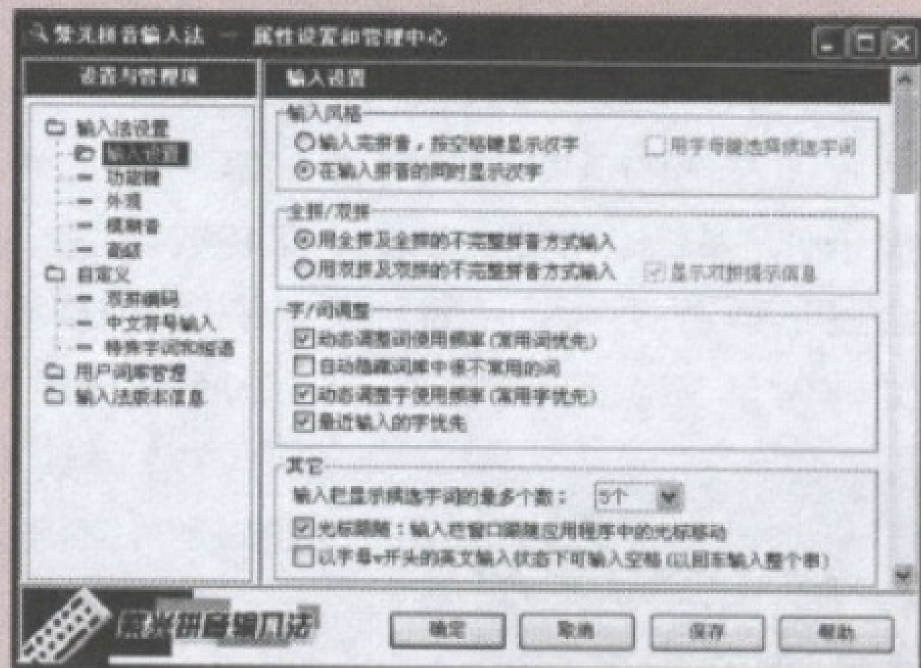

Flash伴侣窗口控制参数设定


Flash伴侣媒体及声音参数设定

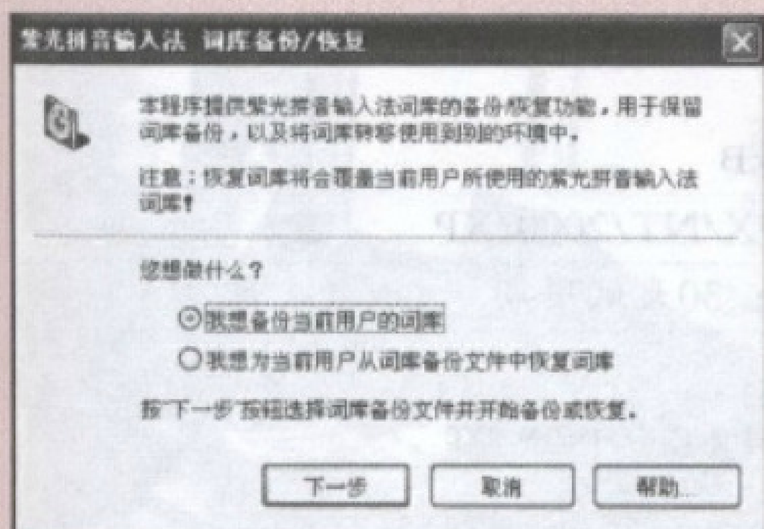
自然、流畅地输入汉字——紫光拼音输入法

□**版本**：v3.0.0.3045　□**大小**：6556kB
□**授权**：免费软件　□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**作者**：unispim@thunis.com　□**未注册限制**：无
□**主页**：http://www.thunisoft.com/unispim/overview.shtml
□**下载**：http://www.thunisoft.com/unispim/files/unispim30.exe

说明：紫光拼音输入法是面向用户的，基于汉语拼音的中文字词及短语输入法软件，它追求以自然的方式流畅地输入汉字。软件提供全拼和双拼功能，并可以使用拼音的不完整输入。无论你是刚刚接触拼音输入，还是使用过中文DOS/Windows等其他拼音输入法，紫光拼音都提供了丰富的选项，尽可能使得汉字输入符合用户个人的风格和习惯。除了软件默认安装自带的大容量精选词库外，输入法还可以搜寻相关信息，帮你组成所需的生词或短语，此组词算法



紫光拼音输入法输入设置界面



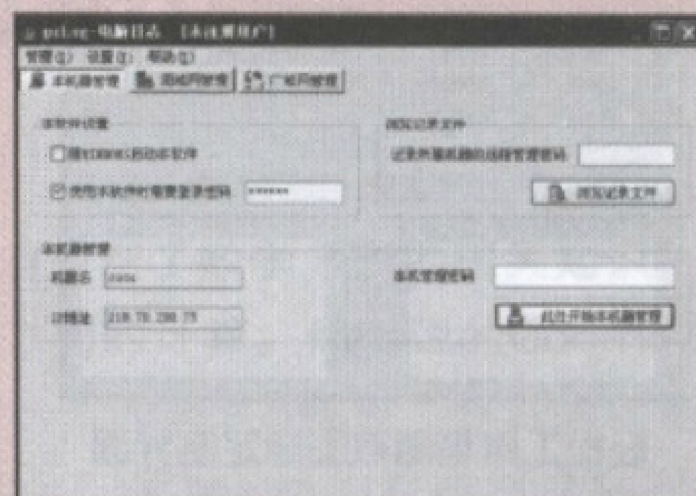
紫光拼音输入法备份词库界面

以1.7亿字的统计信息为基础，组词速度快，准确率高。词和短语输入中的自学习能力包括自动造词、动态调整词频、自动隐藏低频词，让你在中文输入中随心所欲。

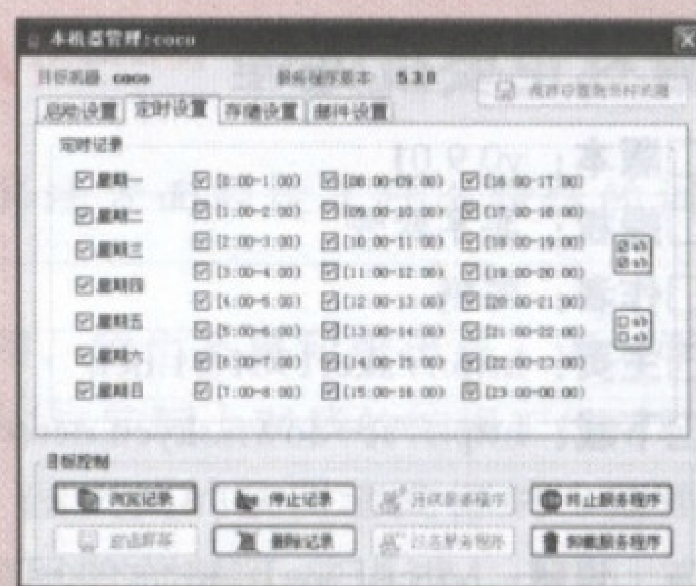
笔者点评：CoCo装完Windows系统后的第一件事情就是将内置的所有输入法通通删除，然后再装上心爱的紫光输入法。它的中英文切换功能非常方便，在中文状态下使用回车就可以输入英文，完全不用进行切换；能智能感知用户的输入内容和频率，总是将我们需要的字和单词排在首位。另外软件在其他环境如游戏中的中文输入都有很好的表现，使你在网络游戏中也能运指如飞，自然让我们欲罢不能了。

谁动了我的爱机？——pcLog

□**版本**：v5.30　□**大小**：924kB
□**授权**：共享软件　□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**作者**：sunhy　□**未注册限制**：不能控制和修改远程机器的设置
□**主页**：http://www.sunhy.com/
□**下载**：http://www.sunhy.com/download/pcLog_setup.exe


pcLog本机器管理界面

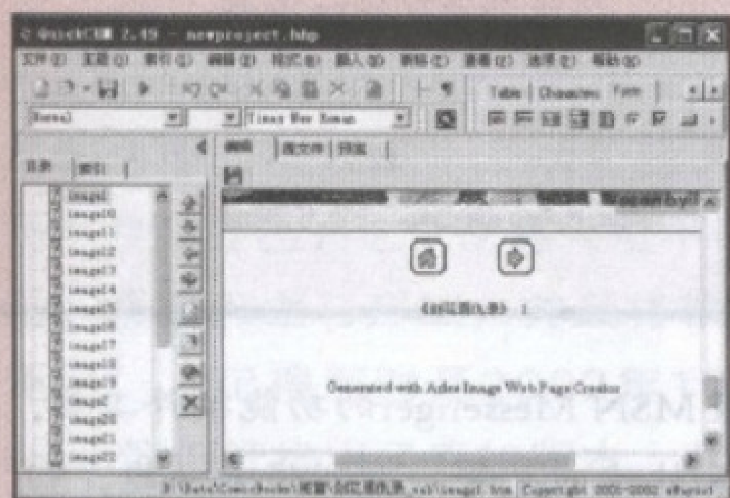
说明：和服务器会记录登录用户所做行为的日志一样，pcLog记录了你在使用电脑时所进行的操作。软件能够记录鼠标、键盘（包括小键盘）的动作，特别能记录输入的汉字，此外还能记录互联网浏览地址。通过设置，你可以进行定时、定项的记录，并能通过局域网或广域网随时查看目标机器（此机器上必须安装pcLog）的历史记录和用户屏幕。


pcLog定时设置界面

笔者点评：由于CoCo的机器是公司新配的1.7GHz高档机型，所以不时有人在下班后用它来玩游戏、看电影，本来嘛，资源就是应该大家共享的，可有时第二天上班总是会觉得自己机器的设置有些改动。pcLog帮了一个大忙，可以知道别人在我的机器上做了什么:)。对于一些公用的计算机系统，管理员通过它可以很方便地了解公共机器的状况，诸如系统死机或病毒感染的原因等都能很快被查明。不过，好好利用它来方便自己的工作，而不要去偷窥他人哦。

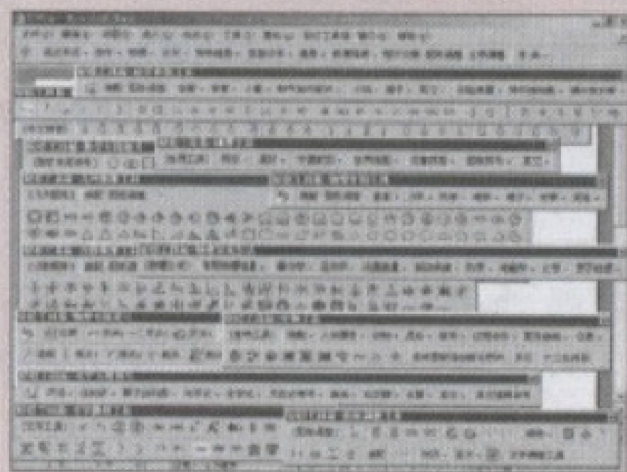
快速CHM制作——QuickCHM

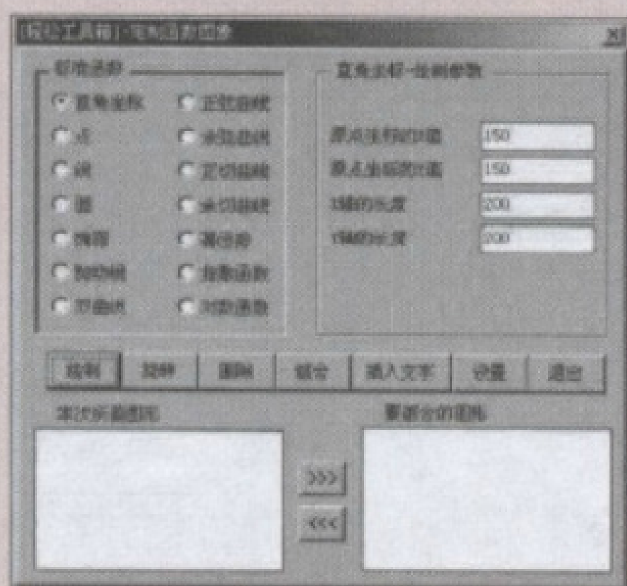
□**版本**：v2.6　□**大小**：1460kB
□**授权**：共享软件　□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**作者**：吴新兵　□**未注册限制**：只能增加20个节点
□**主页**：http://www.ada99.com/
□**下载**：http://sc-down.skycn.net/down/qchm2.6_cn.exe


QuickCHM编辑制作界面

说明：一款CHM文件制作软件，和其他同类软件不同，QuickCHM提供"所见即所得"的编辑功能，因此在对页面文件进行编辑操作时就像在FrontPage中编辑网页文件一样直接。照顾到高级用户的需要，软件预留了其它页面编辑器的接口。软件采用标准HTML Help Workshop的格式保存和读取文件，使你不再为格式不同而烦恼。增强反编译功能，反编译后直接可用QuickCHM读取；可完全自定义CHM的用户界面，如果你要制作电子书，软件还可对全部或部分页面进行加密操作。

笔者点评：一款适合各种用户群的通用CHM文件制作工具。很多CHM制作软件只是简单地将你的HTML文件和图形加在一起进行简单编译，而QuickCHM却能直接在软件中进行"所见即所得"式的编辑，这样就不用在好几个软件之间来回切换了。内置的CHM向导为那些初级用户提供了很大的帮助。


部分可用工具面板打开后……


轻松工具箱函数图像定制界面

WORD百宝盒 ——轻松工具箱

□**版本**：v0.65	□**大小**：8646kB
□**授权**：共享软件	□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**作者**：应诚一	□**未注册限制**：30天试用期

□**主页**：http://zjycy.126.com/

□**下载**：http://freehost26.websamba.com:81/zjycy/upqsgjx/qsgjx.exe

说明：轻松工具箱是一款基于MS Word的工具软件，它弥补了Word编辑过程中输入各种学科图形符号不便的遗憾，专门用于帮助那些编写教学文档、电子备课、试题编辑、课件制作的用户。该软件包括语、数、英、理、化、生、地理及信息技术等学科，内含2000多个由作者长期积累收集及精心绘制的图形和符号，并且还在不断地扩充。

笔者点评：透露一个秘密，CoCo是一个化学老师，想当年制作课件时那些特殊的分子结构、公式都是自己绘制出来的，别看一个小小的符号，要做到和书本上一致却也要费不少功夫。既然有人已经做出了这么好的东西，那么我们只管用就是咯。另外软件还配有对这些图形进行处理的一套工具（图形调整工具）和一套文字处理工具，使用非常方便。

鼠标也要批处理 ——MiceEye

□**版本**：v0.9.01	□**大小**：740kB
□**授权**：共享软件	□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**作者**：阿蚪	□**未注册限制**：试用至2004年1月1日

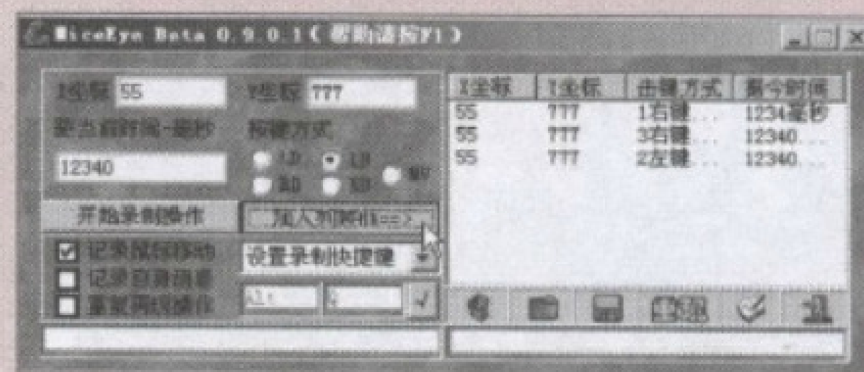
□**主页**：http://aker1981.51.net/

□**下载**：http://sc-down.skycn.net/down/MiceEye_Setup.exe

说明：MiceEye可将你使用鼠标的一切操作（移动、按键）记录成为脚本文件，并随时将这个过程重现在屏幕上。支持在任何程序运行时进行即时录制和重现，因此可用于网络游戏挂机、制作简易操作教程、制作绘画教学程序、系统监控、自动化控制、快速操作宏录制、消除屏保等用途。较之于其他的类似程序，MiceEye界面友好简洁，使用极其简单，使用两个快捷键便可完成基本操作。

笔者点评：每天早晨上班打开电脑，就进行每天都要重复的动作，打开聊天工具、打开Outlook收信、进入新浪网站……天天如此，以至于这已经成为一个习惯了，就连星期天在家里上网也会不自觉地重复这一过程，晕。如果你的这一系列动作靠一个软件就能完成，为什么还要浪费力气呢？MiceEye将你的鼠标动作记录下来，然后在需要时就自动帮你执行这些动作，有些像图形界面下批处理文件的感觉。


MiceEye录制界面


可手动添加鼠标操作

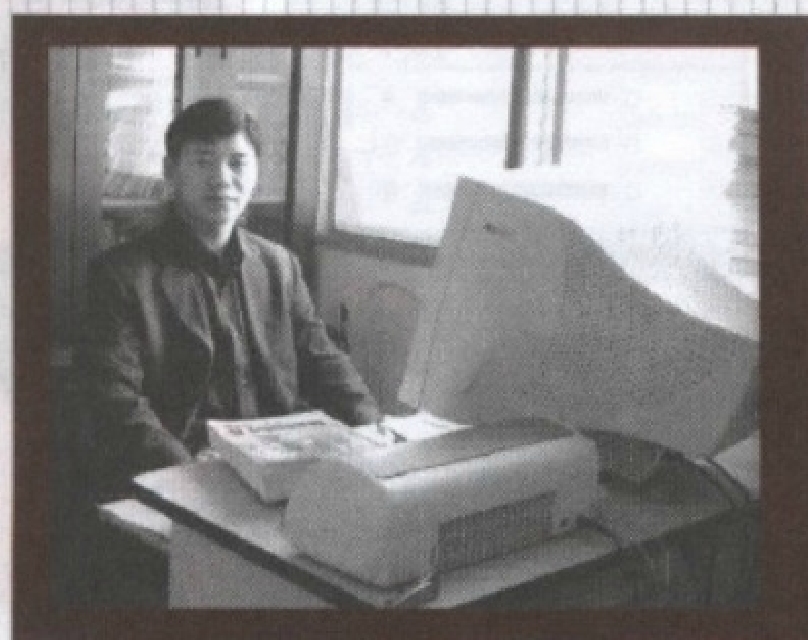
软件更新快报

最近由于软件开发者们也和CoCo一样都躲在家里玩电脑，所以据一些作者透露，在最近几个月里，一些知名的共享软件都有比较大的更新计划。具体计划是什么，嘿嘿，只有在这里卖个关子，大家以后就慢慢瞧好了:)。

Messenger Helper：一个基于Microsoft MSN Messenger的功能插件工具，具备隐藏广告条、使窗口透明、支持老板键和快速回复等一系列强大功能，5月5日升级到v2.00 Build 30505，推荐下载：http://www.helperstudio.com/。

Windows优化大师：老牌的系统设置和优化软件，最新更新至5.36 Build 417，新版本中增加了针对Win2000/XP用户的内存性能配置优化，改进了开机速度优化和个性化设置模块，推荐下载：http://www.wopti.net/enter.htm。

超级兔子魔法设置：全面的Windows系统配置解决方案，更新版本到5.2，主要是修复以前的Bug，没有新功能的增加，推荐下载：http://www.supersoft.com/cn/。



曾劲松，网名古木（Goomoo），数学专业毕业，现就职于武汉的一家广告公司，主要从事三维动画和多媒体工作，Flash伴侣的作者。软件一经发布，即引起Flash爱好者们的强烈反响，大家对软件的喜爱程度为作者所始料未及。看着这个穿着西装、温文尔雅的小伙子，还真难和平时所想的满头乱发的程序员形象对上号。

算法为王——小记Flash伴侣开发者

大众软件：在网上听到大家对Flash伴侣的最多评价就是"有创意"，我们也对这个很感兴趣，那么当初是怎样想到这么好的点子呢？

曾：呵呵，说实话，诞生开发Flash伴侣想法的最初原因竟是被迫的。去年我们公司正在开发一个多媒体触摸查询系统，开始使用Director和Flash结合制作，其主体部分是在Flash中完成，涉及到视频的部分则到Director中控制。软件这块完成了之后，公司才开始进设备，把软件装上去一运行，就出现问题了——本来在电脑上只需用鼠标点击一次的Flash按钮在触摸屏上非得按两下才行，虽不影响正常使用，但终究是个问题，客户也提出要把这点改好。没办法，只得自己动脑筋了。当时我正在学习Delphi编程，就想，如果把Flash影片嵌入到Delphi工程中也能够正确响应，那么问题就解决了。按照我的想法一试，果然成功了。于是我摒弃了Director，直接在Delphi中控制Flash影片和视频，把这个触摸服务器的项目搞定了。

大众软件：什么时候开始意识到这个想法的前途呢？

曾：当时还没有意识到，只是工作完成后，我进行了深入的思考——如果以后每次都这样，岂不是太麻烦了，我何不做一个通用的程序，用来联系Flash影片和Windows媒体播放机，使得它们能够互相控制，加上其他功能，不就是一个功能强大的多媒体制作程序了吗？我对自己的这个创意兴奋不已，整个晚上都没睡好觉。第二天立马开工，并且将软件的名称定为"Flash伴侣"，记得那时是2002年10月份。一个多月后，Flash伴侣就推出了原始版本，此后经历了3个版本的测试及修改，软件也越来越成熟、越来越稳定了。

大众软件：我们还试用了阁下的其他产品如Goomoo Utilities，感觉阁下的软件在技术算法上具有很大的优势。

曾：Flash伴侣中的确用到了数学方面的相关知识，但基本上还是一些数值方面的计算。你所说的Goomoo Utilities是前不久开发的一个Maya小插件（著名的功能强大的三维动画软件包），用Maya的脚本语言MEL（Maya Embed Language）编写的，它的语法与C语言很类似，其中的算法使用得比较多。推出后在相关论坛上引起的反响是我自己也没有想到的。

大众软件：那么在算法方面经过了什么特殊的训练吗？

曾：谈到计算机编程，我也不是科班出身，读大学时学的是数学专业，不过这实际上对我的编程工作帮助相当大。在算法方面，图灵奖的获得者高德纳（他是Unix下的著名排版软件TeX的作者）曾说过：一个计算机科学家首先必须是一个数学家。编程可能无法与计算科学相提并论，但不可否认，数学知识在计算机理论及计算机编程方面的作用是巨大的。程序设计本身就是一种艺术，看着前人那些高效率的算法，有一种如饮甘泉的感觉。

大众软件：最后想问一下Flash伴侣的开发计划，是不是随着Macromedia公司的产品Flash本身不断发展，阁下的软件也会作出相应的变化和调整？

曾：正是这个想法，目前软件使用还不是很方便，功能也还有很大的扩展空间，对于新版本的开发我可能会同时注重这两个方面。在易用性方面，我在考虑是否能把这些功能整合到FlashMX的Components中去，这样用户使用起来也许会更方便些；在功能增强方面，我正在考虑对3D对象和数据库的的支持，目前主要精力集中在研究对Cult3D的支持，估计不久就会实现，到时欢迎对Flash伴侣感兴趣的朋友们下载试用。

大众软件：期待阁下所说的3D功能的实现，谢谢你接受我们的采访，预祝软件越做越好。

基础，我们从来不懂？Photoshop 7中级教程连载（一）

■北京 潇湘工作室

编者按：记得小学时有一学期的图画课是学国画，于是老早“劝说”父母买了上好的墨汁和好些张价格不菲的宣纸，当然几支画笔也是要准备……结果呢，倒是知道了如何配墨、如何定纸、如何洗笔，至于实质性的东西——连最基本的技法都没学会！后来到大学课堂里老师提了一下Photoshop，于是相同的事情重演了：大张旗鼓地要学Computer Drawing，结果最后愣是把这个东东当成了Windows系统自带画图程序的“增强版”，只是偶尔会看着别人的作品出出神。直到快要毕业反思时，才意识这样的事情要发生多少遍才是教训呢？计算机学习到底是为了什么，难道除了游戏只有上网聊天、难道除了打打字就只有把系统整得不成原样在MM前面秀一秀？不是的，我可以用很多人的例子证实，如果要真正发挥计算机技术的作用，就一定要它成为自身原有创造力的增长点，当然，若能成为谋生的一技之长也非常不错。基于这样的结论和编辑思路上的考虑，我们请来了Photoshop方面的专家，让他们来打破“增强版”的困惑；即在文章定位方面，考虑大家已多少接触了一些基本的画图知识，力图全面击破大家模糊或者根本不清楚的纸膜。我们的目标是：再也不要Photoshop成为自己PC上的“玩具”！

Adobe Photoshop是当今最流行的图像处理软件，广泛应用于各行各业，它可对图像进行修描、加入特效，可修补照片、调整色彩，还可以给灰度图像加入彩色效果，也可用Photoshop提供的绘图工具进行水彩画、油画等创作。本章节主要对Photoshop所涉及的基础概念及基本设置和工具进行展开讲解。

一、位图、矢量图、像素和分辨率

位图图像又称作点阵图像，它是由一系列像素组成的可识别的图像。而像素（Pixel）是图形单元（Picture Element）的简称，它是位图中最小的完整单元。像素在特殊情况之外，都是正方形，在位图中它有自己的位置和颜色深度。像素由行和列的方式排列组成了位图，由于位图可被放大和缩小，因此像素的大小完全是相对的。为了对这个大小进行衡量，引入图像分辨率作为度量手段，即用其表示每英寸中像素的个数（PPI，picxel per inch）。可以想像，在一定分辨率下，假如知道图像的尺寸，就可以精确算出该图像中具有多少个像素。

显然，显示图像越大，像素就越大，像素变大的结果是可以看到锯齿状的边缘和块状结构（图1），如果希望边缘光滑，就必须增加图像中的像素数目，而这样就会增加图像所占的磁盘空间。以上所述就是位图的缺点，另一种计算机图像为矢量图，矢量图与分辨率无关，其形状可通过数学方程描述，这样图像无论如何放大看上去都会十分均匀清晰（图2）。

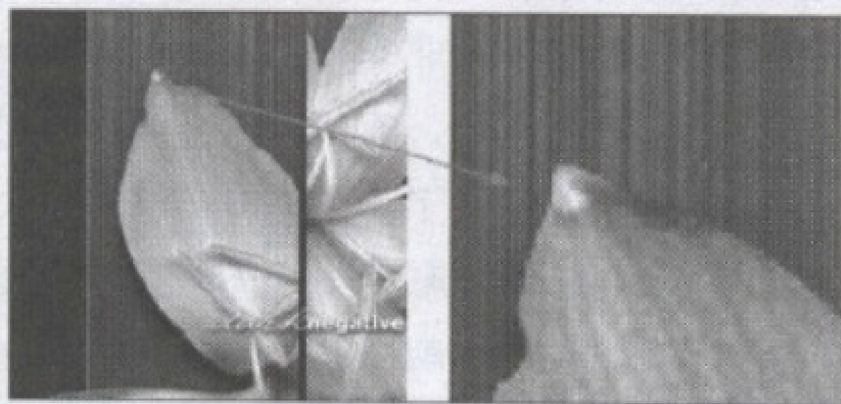


图1

制作矢量图的软件有FreeHand、Illustrator、CorelDraw、AutoCAD等，而Photoshop中除路径外，我们遇到的图形均属于位图一类的计算机图形。因此，本连载中主要涉及位图格式的图像。

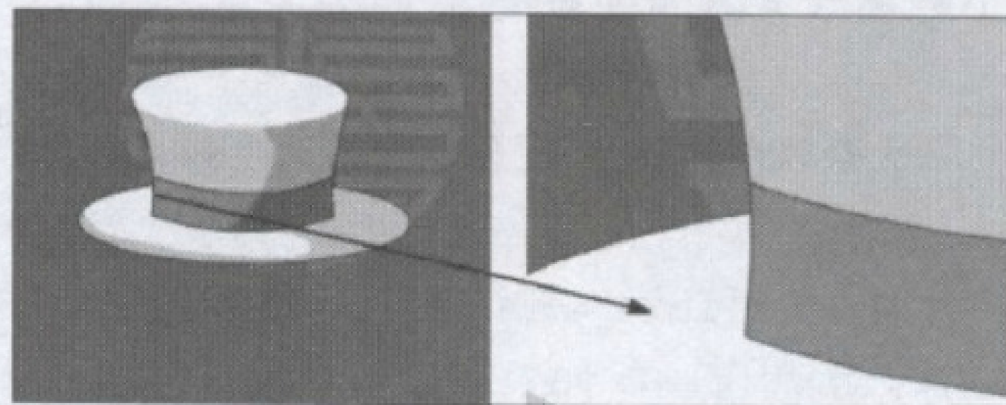


图2

二、Photoshop界面基础

打开Photoshop后，选择“文件”→“打开”命令打开一张图像，可看到Photoshop的界面如图3所示。如果选项调板（也叫调板或控制面板）摆放混乱，可选择“窗口”→“工作区”→“复位调板位置”命令将调板恢复到默认位置。

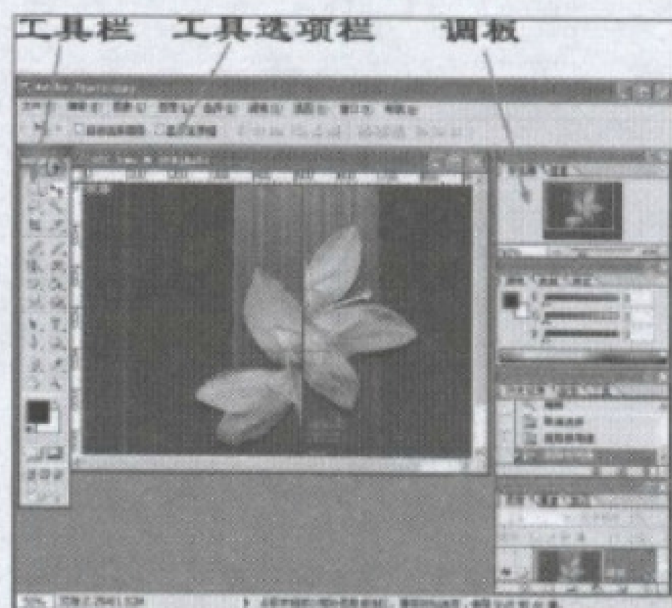


图3

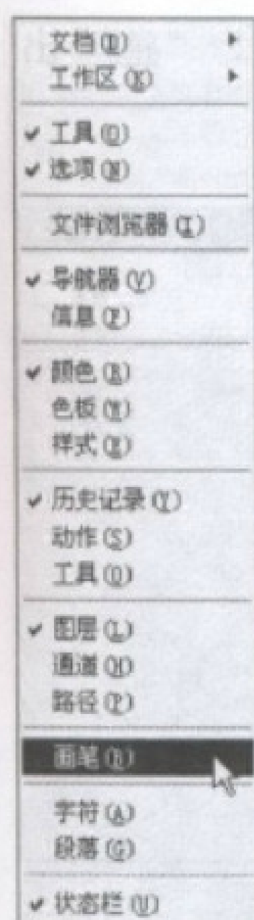


图4

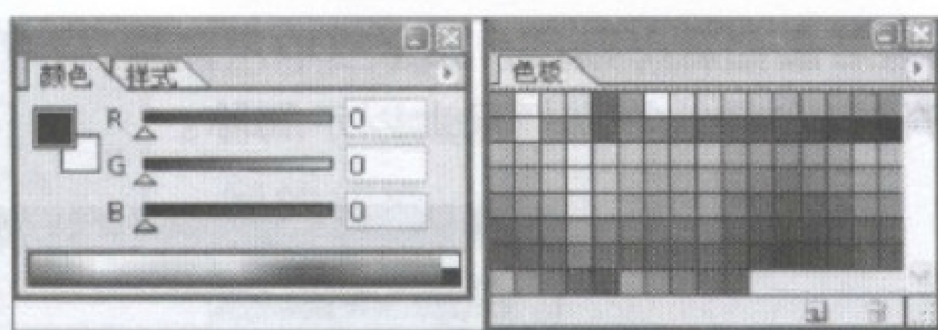


图5

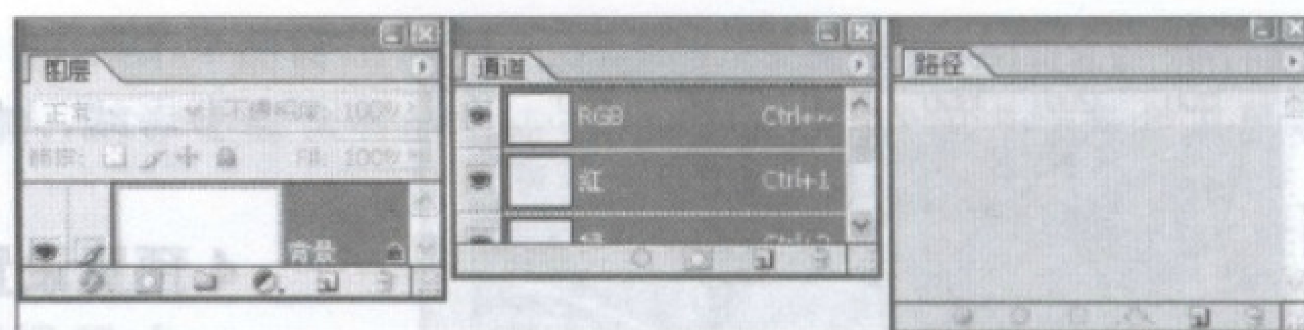


图6

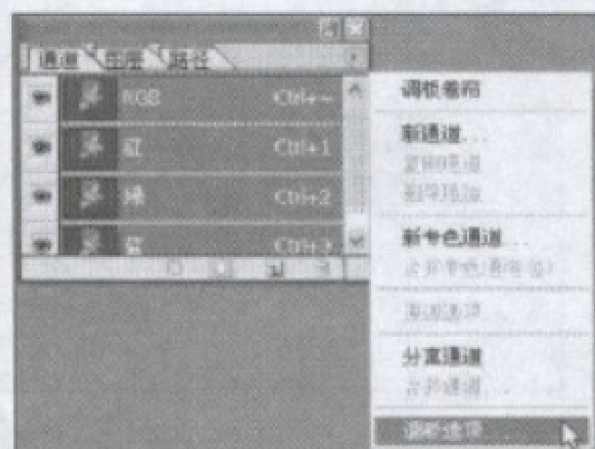


图7

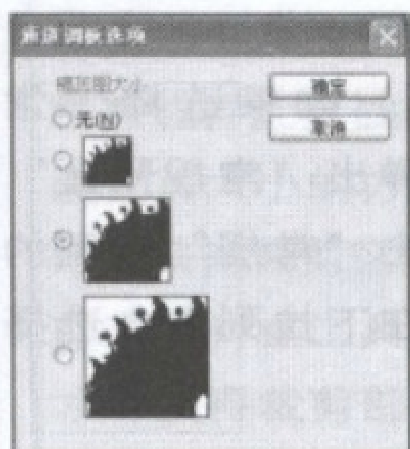


图8

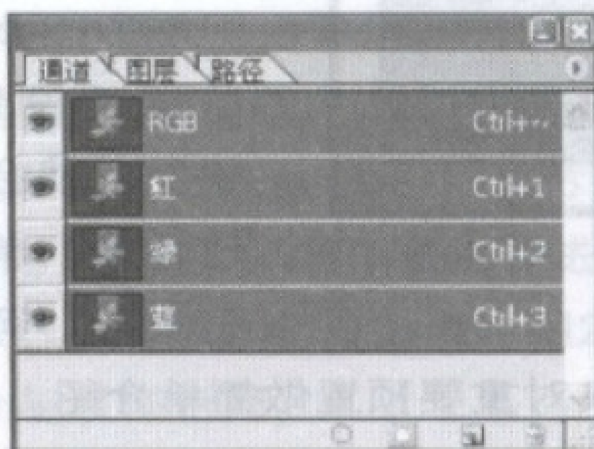


图9

1.调板设置

Photoshop中包含了许多不同的调板，选择“窗口”菜单下的各调板名称（图4）可显示或隐藏相应调板，当调板名称被选中时，该调板将在工作区显示，否则被隐藏。不同调板控制不同功能，控制颜色的调板包括颜色调板和色板调板（图5），控制图像时最常用的调板有图层、通道及路径调板（图6）。如果调板中包含缩览图（如图层调板），通过调板右上角的三角形图标弹出的菜单就会出现一个“调板选项”菜单项（图7），单击后可设置缩览图大小（图8），设置的前后比较很明显（图9）。

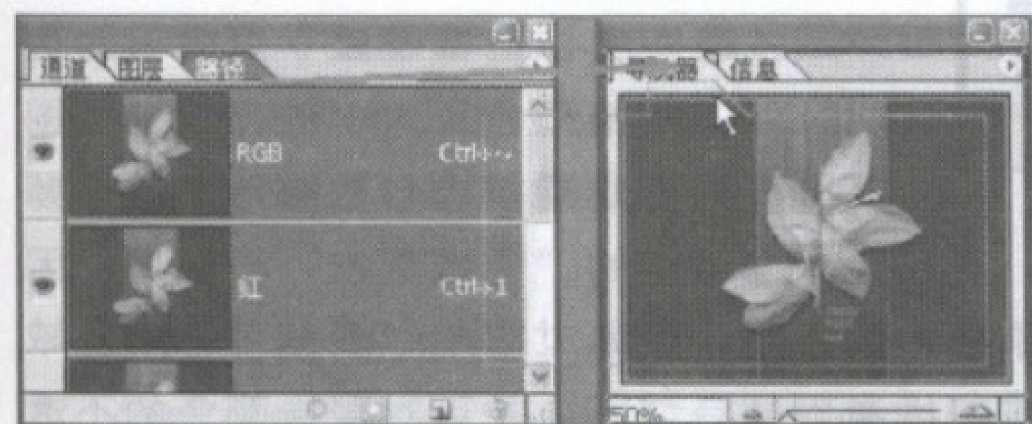


图10

为适应个人使用习惯，各调板可任意拆分或组合到一个组合框，只需用鼠标在调板名称处按下并拖放即可（图10）。

2.图像窗口设置

操作图像时经常会在多个图片之间切换，有时又需对单一图片进行细部处理或欣赏，因此Photoshop提供了多种窗口位置摆放模式。

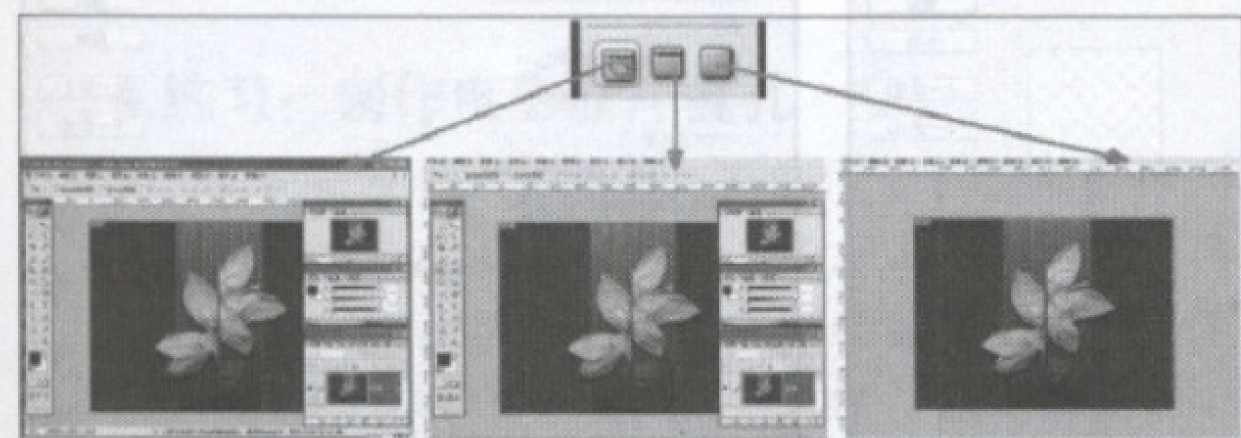


图11



图12

在工具栏下方处有3个按钮可控制当前窗口的3种显示方式（窗口、带菜单栏的全屏、全屏，图11），其中在全屏显示模式下可按Tab键隐去所有工具栏，最利于观察编辑效果。而在多文档编辑时，则可通过菜单“窗口”→“文档”中的“层叠”和“拼贴”命令取得合适的编辑桌面（图12）。



图13

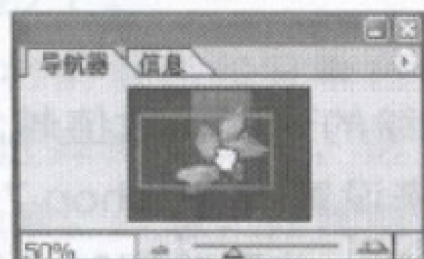


图14

3.控制图像显示

利用“视图”菜单中的选项可控制图像显示的诸多要素（图13）。其中“放大”和“缩小”更可方便地在“导航”调板中进行（图14：这里还可以移动红框改变图像在窗口中的位置）。“视图”菜单中非常有用的两个功能是“标尺”和“参考线”。选择标尺后可在图像窗口出现标尺以精确定位目前鼠标所在位置（图15）；点选“新参考线”后会询问你是要水平的还是垂直的，选择后即可看到图上摆上一条有色的线以方便对齐操作（图16），此线不会被画在图中，并可被随意挪动（必须选择工具箱的

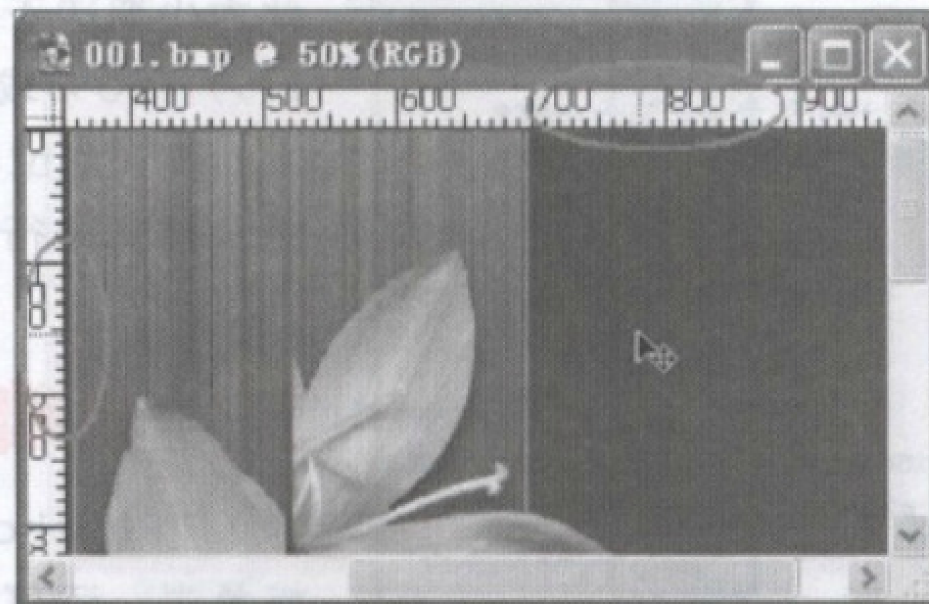
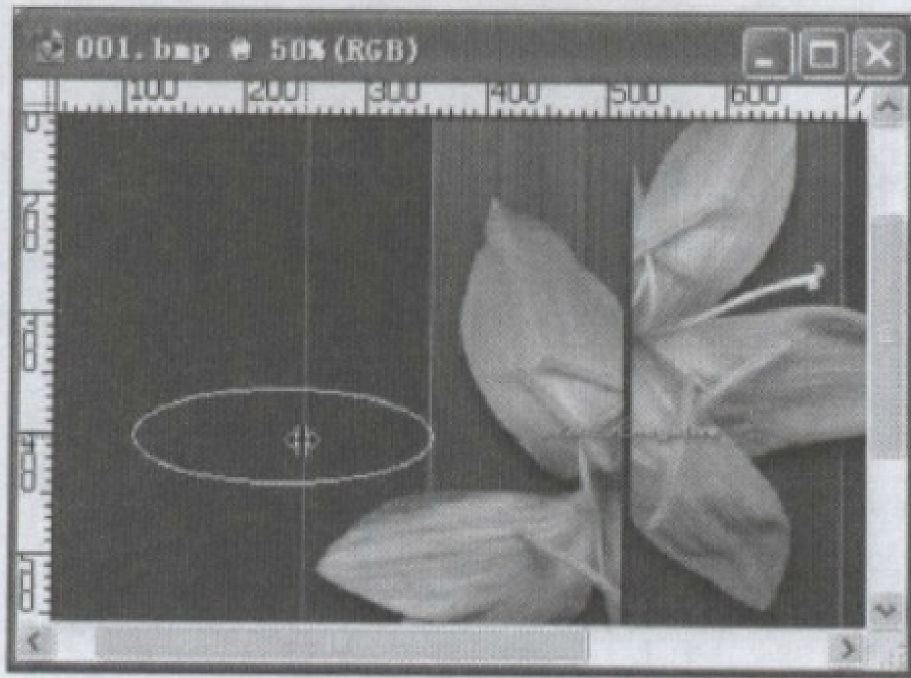


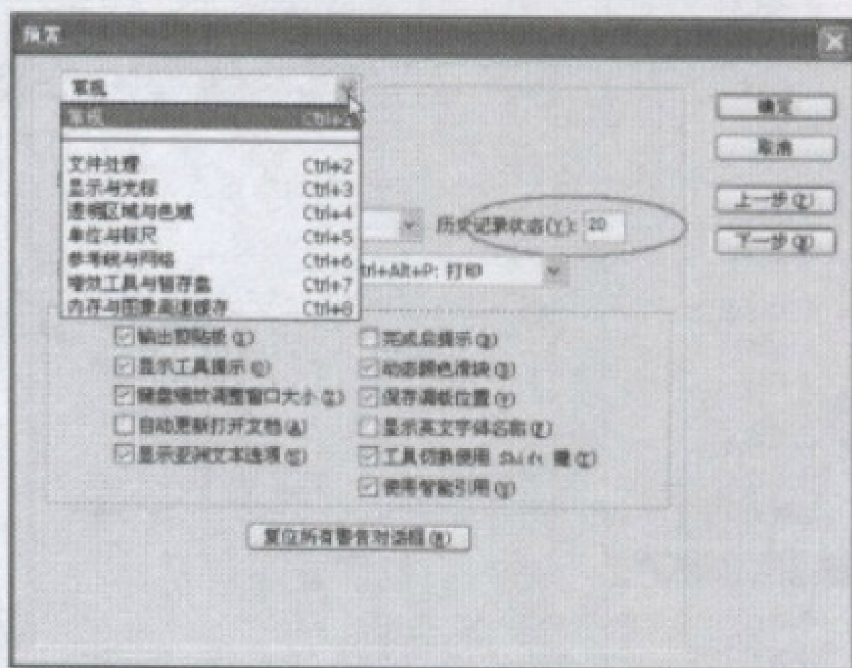
图15


图16

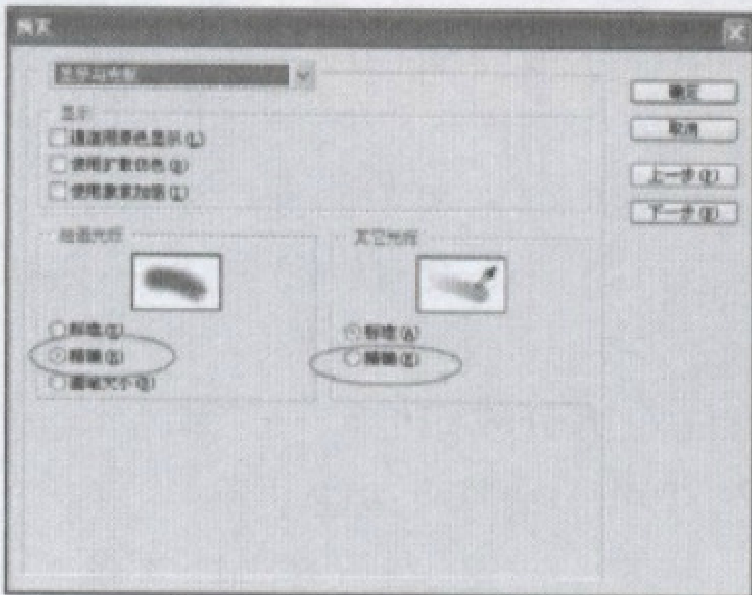
前两个工具）。其实若是已选出标尺，完全可以用鼠标从标尺上“拖”出一条参考线，或将已有参考线拖到标尺上以示删除。

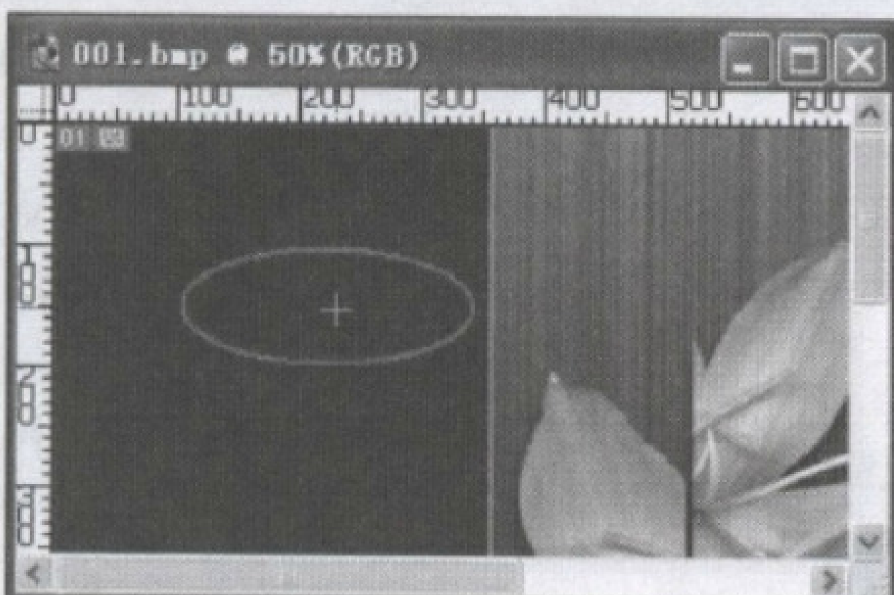
4.预置设置

选择菜单中的“编辑”→“预置”命令，在弹出菜单中可对Photoshop进行各个项目的预置设置。如果选择“常规”，就会弹出“常规预置”对话框，单击“常规”右侧的三角形，可在下拉列表中选择其他预置项（图17）。下面只对重要预置做简单介绍。


图17

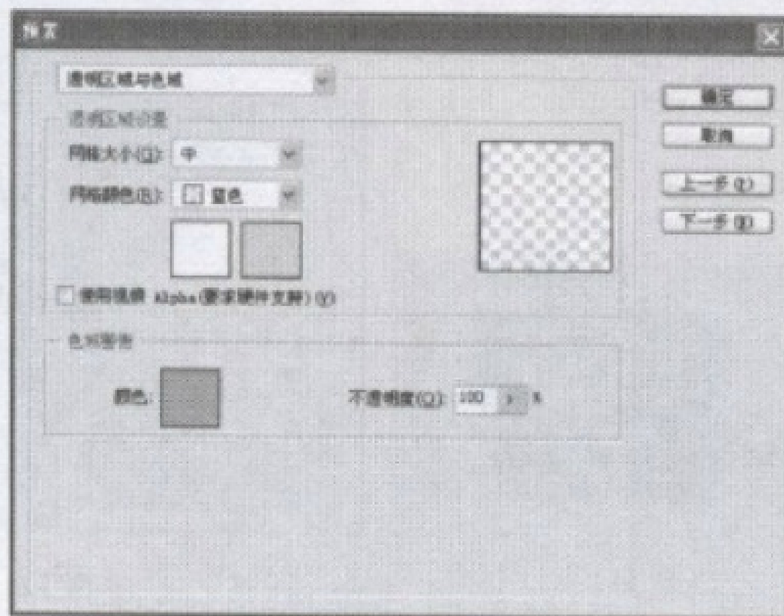
“常规”页中的历史记录状态用于设置历史记录调板中可列出的记录数目，默认数值为20，如果内存空间够大，可将此数值加大，否则减小。选择“显示工具提示”后，当光标位于某个工具或命令上时，会出现一个黄色的提示框，可根据熟悉软件的程度打开或关闭。

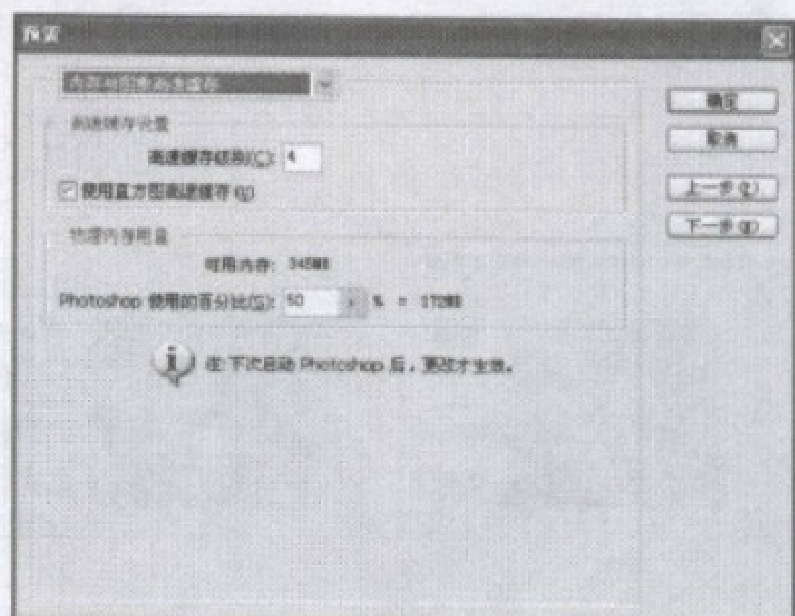

图18


图19

在“显示与光标设置”页中可设置显示和光标属性（图18）。这里面的绘画光标及其他光标的选择会直接影响你做图时的精确度，启用“精确”单选按钮会使光标显示为十字线（图19），更加准确但缺乏图标显示的提示作用。

“透明度与色域设置”页中可对透明区域的网格颜色及大小进行设置（图20），可在这里挑选自己喜欢的网格颜色。此页中的“色域警告”很有用，因为Photoshop会在屏幕上显示一种色彩但不能精确打印此色彩，这种现象称为超色域，可通过菜单“视图”→“色域警告”查看。在这里单击“颜色”色块选择警告颜色，从而可从图像中清楚地看到超色域区，并可对警告颜色的不透明度进行设置。


图20


图21

“内存与图像高速缓存设置”页中能对Photoshop的工作环境进行优化（图21）。Photoshop的速度大部分取决于它能在计算机的内存里直接完成多少工作。在图像处理过程中，Photoshop需要在计算机的内存中保存多个副本，所需内存是原图像的好几倍，并且常常需要打开多个文件，因此所需内存相当大。“高速缓存级别”可设置画面显示和重绘的速度，数值越大速度越快，但同时也会减少系统可用内存。“内存使用情况”可用来设置Photoshop 7使用的实际内存大小，此大小取决于用户的使用习惯及内存配置，例如，若喜欢同时运行多个程序，可将此值设为“50%或更低”。

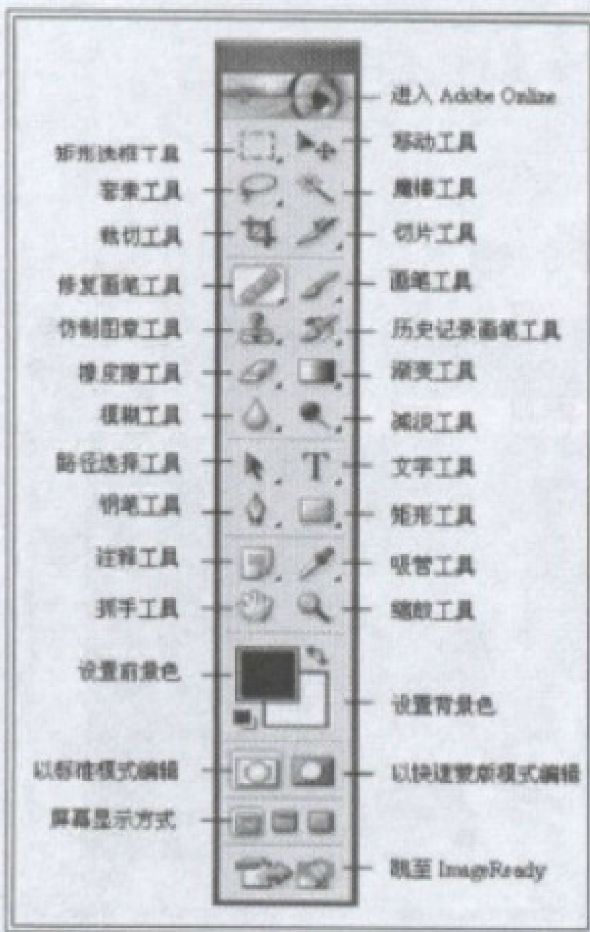


图22

在“单位与标尺设置”及“参考线、网格和切片设置”页中可对这些额外选项的颜色及样式进行设置，这里不再赘述。

三、基础工具和图像的初步处理

Photoshop的工具集中在工具箱中（图22），选择工具按钮可以直接单击，还可以按工具对应的快捷键。鼠标指向工具，会出现一个提示信息，括号内便给出了快捷键（图23）。有些工具的右下角有一个黑

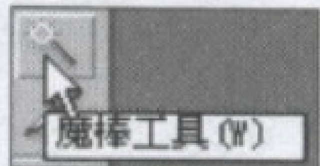


图23

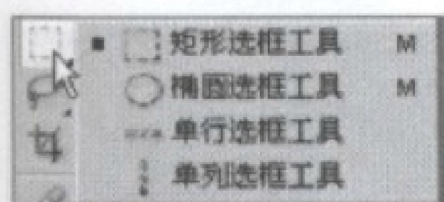


图24

色小三角，用鼠标按住该工具停留片刻，就会出现一个弹出菜单，列出隐含的工具（图24）。若选择隐含工具时按下Alt键，再单击隐含有多个工具的工具箱，就会进行多个工具之间的切换。



图25

1.裁剪图像尺寸

我们得到的原始图片，如扫描图像，很少有尺寸合乎要求的情况，利用裁切工具，可将这部分剪掉。按字母C获得裁切工具，在图片内部拖出一个裁剪边界。要被裁剪掉的区域会以阴影形式显示，此时可通过旋转矩形框或改变其大小的方式获得合适的裁剪区（图25）。之后双击选择区域或回车即可获得裁剪区。如果希望对裁剪后的图片进行像素大小设置，可在选定裁剪工具时在工具栏选项中填入相应数值（图26）。注意：必须清除此数值才可使得裁剪部分与原样相同。

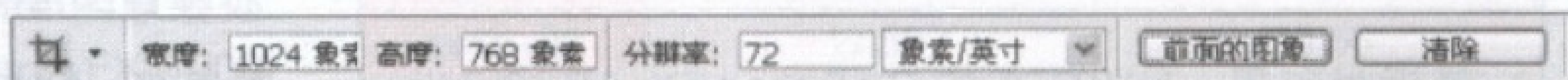


图26

2.改变图像查看方式

处理图像的过程中，经常需要放大局部图像处理细节，或缩小图像从整体上查看效果。在工具箱选择缩放工具，即可缩放图像。使用放大工具并单击图像，以50%、66.7%、100%、200%、300%等幅度放大图像。按下Alt键使用缩放工具单击图像，或者在缩放工具选项栏中单击，放大镜会变成缩小镜，同样以这些比例进行缩小。双击缩放工具可使窗口内的图像以100%进行显示。使用缩放工具在图像上绘制一个矩形块，可在原窗口内将选择的区域铺满。

在工具箱中选择抓手工具，在图像上拖动，图像也会随着鼠标的移动在图像窗口内移动。双击抓手工具可以使窗口内的图像满画布显示。

3.改变图像大小

使用菜单“图像”中的“图像大小”命令，可改变图像的大小。“图像”菜单下的“画布大小”命令，则改变图像的画布大小。

4.练习：制作电影胶片齿孔

下面通过一个练习，来制作电影胶片的齿孔。电影胶片的齿孔是在黑色背景中连续的白色方框，当然，我们可以使用许多方法绘制方块，再拷贝。这里介绍一种比较简便的方法，利用图像大小的变化，快速制作出规则的齿孔。

（1）按Ctrl+N新建1个文件，设置宽度为1个像素，高度为40个像素。

（2）可以看到，此文件相当小。为了方便操作，使用缩放工具单击工作区，将此文件放大至合适的大小（图27）。


图27

（3）按D键将前景色和背景色设置为默认颜色。选择画笔工具，选择画笔大小为1个像素。注意，在画笔的工具选项栏中，其模式为“正常”，不透明度为100%（图28）。

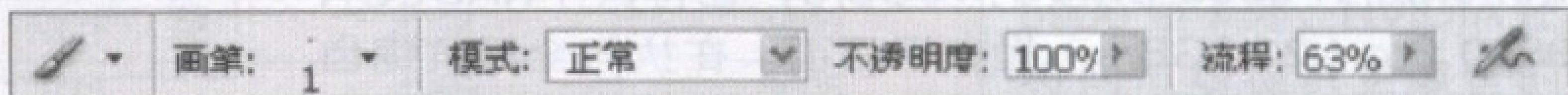


图28

（4）在工作区中，每隔一小段距离便单击一次，这样便可以设置黑白像素相间，一个像素为黑色，一个像素为白色的胶片齿孔的雏形（图29）。

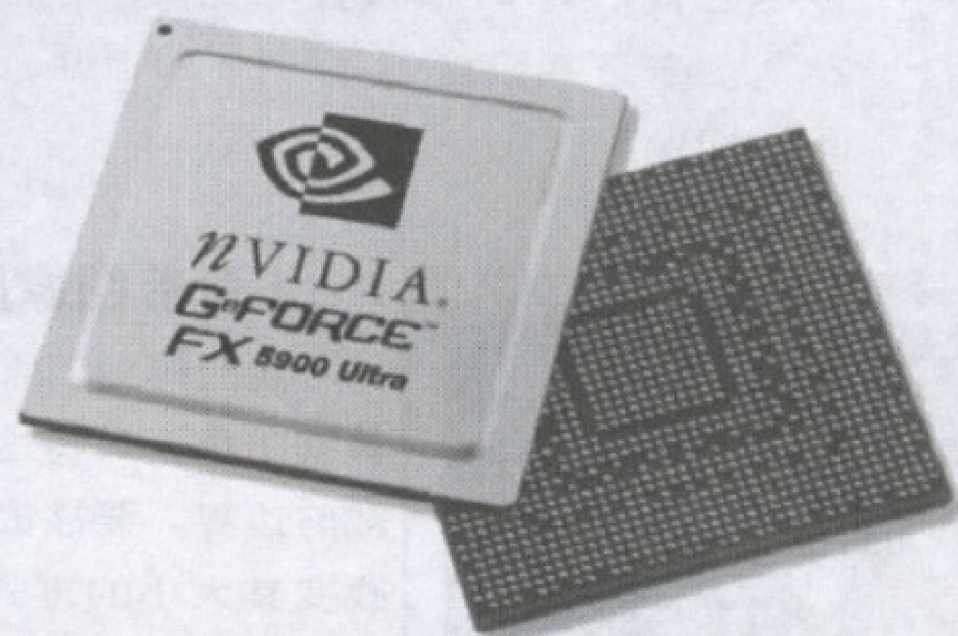
（5）我们要将这个齿孔应用到一个胶片中，但这个文件太小了。通过放大图像可解决这个问题。选择“图像”→“图像大小”命令，设置文件的高度为18.8（这个高度是胶片的高度）。由此便得到了1个齿孔文件。

图29

下期预告

本期只是对一些初步的工具做了介绍，下期将对Photoshop 7中的诸多工具做全面展开阐释，并以精彩的实例进行说明，依照其中的说明及练习去做，相信你会对这些工具有很实在的把握。





走向成熟

——NVIDIA GeForceFX 5900 评测报告

晶合实验室 魔之左手

最近半年里，NVIDIA 的 GeForceFX 5800 Ultra（NV30）恐怕是被议论最多的硬件之一了，虽然它一度勉强支撑着NVIDIA的最高端市场，不过由于本身不太成熟，它被放弃的命运早已注定，但恐怕没有人想到这一天来得如此之快。与 NV30 发布时的拖拖拉拉、遮遮掩掩相反，NVIDIA在很短的时间内就发布并推出了NV35的成品，即GeForceFX 5900 系列。而在我们得到的宣传资料上，随着NV35 的推出，FX 5800 系列便失去了其在 GeForceFX 家族中的位置。NVIDIA 将以 FX 5200（NV34）、5600（NV31）及 5900 系列（包括标准版和 Ultra 版）对抗 ATI 的新产品线——RADEON 9200、9600 和 9800（包括标准版和 Pro 版），新的对阵形势如下：

ATI VS. NVIDIA

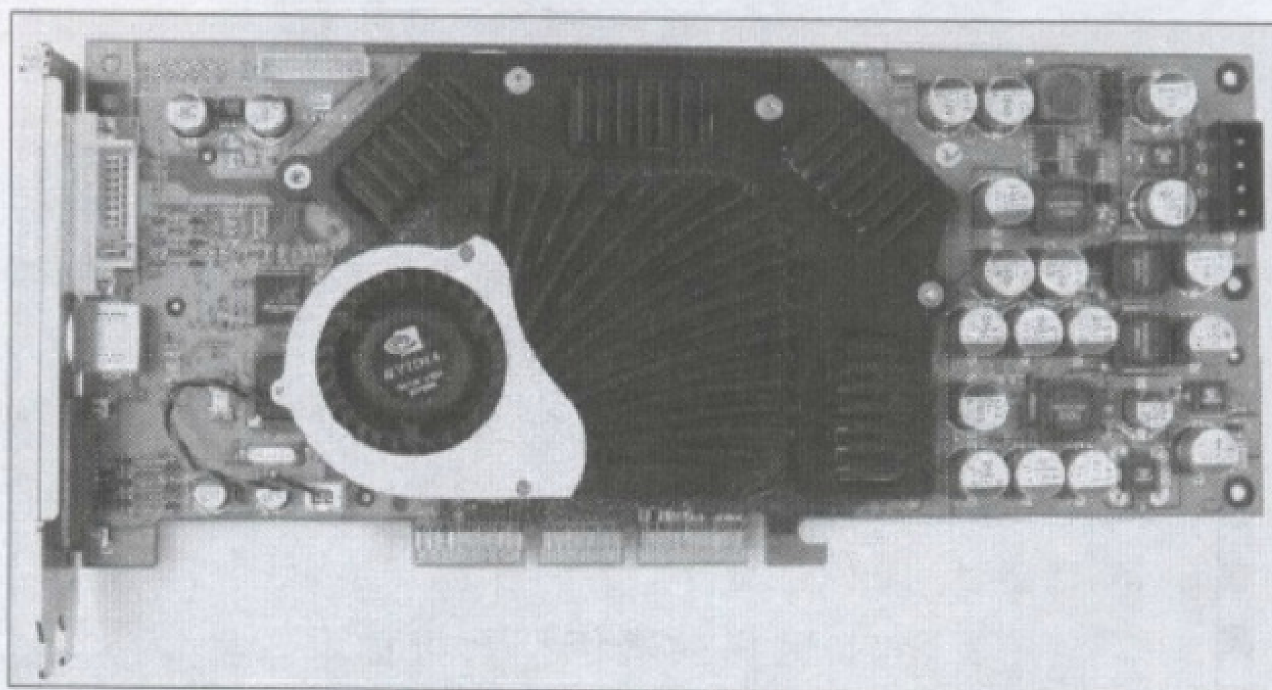
RADEON 9800（Pro）	VS.	GeForceFX 5900（Ultra）
RADEON 9600（Pro）	VS.	GeForceFX 5600（Ultra）
RADEON 9200（Pro）	VS.	GeForceFX 5200（Ultra）

从整体架构看，NV35应当说是NV30的改进版，前者最明显的改变就是放弃了 DDR-Ⅱ显存，转而采用 DDR 显存，并将显存位数提高到256bit，最大显存容量也增加到256MB（仅 GeForceFX 5900 Ultra）。NV35 刚发布时有两个版本——GeForceFX 5900 和 5900 Ultra，核心频率分别为 400MHz 和 450MHz（均比 GeForceFX 5800 Ultra 要低一些），而显存频率都是 850MHz（425MHz DDR），因此显存带宽达到 27.2GB/s，不仅远远超过 GeForceFX 5800 Ultra 的 16GB/s，也将 ATI RADEON 9800 Pro（21.8GB/s）抛在了后面。在执行全屏抗锯齿（FSAA）和各向异性过滤（AF）操作时，显卡对显存带宽的要求非常高，在用户对 3D 图形质量的要求日益提升的今天，这两项图像增强技术已成为代表显卡性能的重要指标，NV35在这方面的改进无疑会给其FSAA和AF性能带来不小的提升。

新的NV35采用了第2代CineFX引擎，和第1代CineFX相比，其像素渲染器可使其浮点像素渲染运算速度提高一倍，能在一个时钟周期内执行12个像素渲染操作。CineFX Ⅱ引擎还增加了"UltraShadow"功能，在以往的显示芯片中，进行复杂的阴影计算会消耗非常多的显卡资源，而"Ultra Shadow"功能可让游戏开发者指定场景中的阴影部分，不再在其他不可能产生阴影的地方进行阴影运算，这样便能大大提高运行速度。据NVIDIA宣称，同样的阴影运算，NV35 可在一个流程内完成，而其他显卡则需两个流程方能完成。

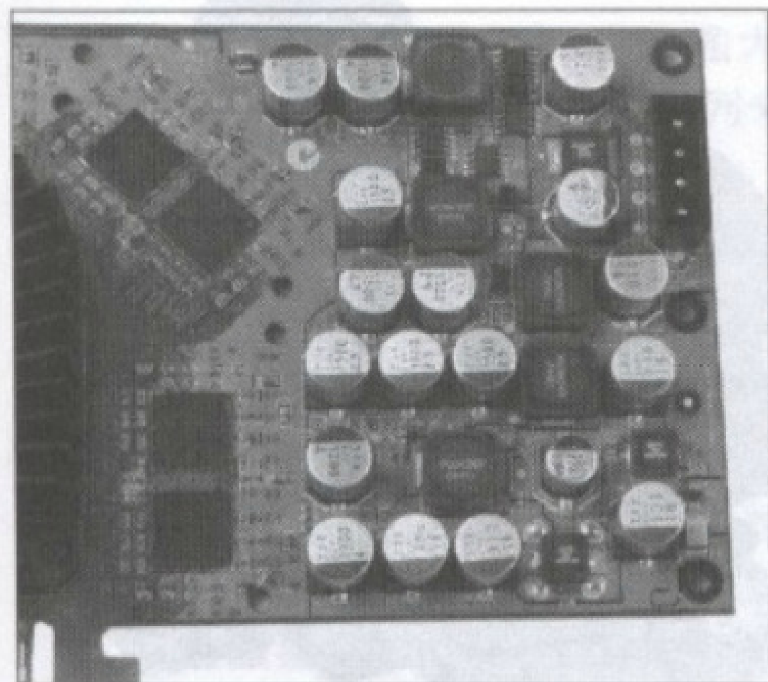
NV35 的智能采样技术也较 NV30/NV31 有一定提升，NVIDIA 将其称为 IntelliSample HCT（High Compression Technology），即"高压缩比智能取样"。据称，在采用 IntelliSample HCT 的 GeForceFX 5900 中，智能采样压缩性能可提升将近 50%，不过其压缩比还是维持在 4：1 左右，只是能达到最佳压缩比的像素数目大大增加了。NV35 仍支持 DirectX 9.0+ 和 OpenGL 1.4，采用 Vertex Shader 2.0+ 和 Pixel Shader 2.0+ 版本。

制造工艺方面，NV35 芯片仍采用0.13μm铜互联工艺，核心面积为 40mm × 40mm，采用 1309 针 FCPGA 封装，内部晶体管数量达到了 1.3 亿。虽然比 NV30 又增加了 500 万个晶体管，不过通过改进工艺（也可能与核心频率降低有关），NV35 的发热量反而有一定下降，因此无需再搭配夸张的 Flow FX 散热系统，而是采用了类似 GeForceFX 5800 标准版的散热系统。


GeForceFX 5900 Ultra的工程样卡。

这次NVIDIA为我们提供了一块GeForceFX 5900 Ultra 的工程样卡，它采用绿色PCB，卡身比NV30还要长出一截，这主要是因为其供电部分又增加了一些电容和电感，如此长的显卡在一些体积稍小的机箱中不容易安装。它的辅助电源接口变成了立置方式，接起来反而不如 NV30 显卡方便。从我们得到的图片看，实际上市的NV35 显卡将比测试样卡短一些，并在尾部增加了一个支撑点。由于篇幅原因，我们把许多相关图片放到了前面的"新品初评"里，请大家前往欣赏。

我们手里的工程样卡采用 Silicon Image 的 SiI164CT64芯片提供DVI输出，并板载Philips SAA7108E 芯片提供视频输入/输出功能，这也和NVIDIA公布的上市


供电部分密密麻麻的元件。

产品有些区别。摘下显存散热片后，可看到其正反面共有16颗现代的显存颗粒，总容量为256MB，其环绕形的排列方式不禁让我们想起了Matrox的Parhelia 512（幻日）显卡。

NV35样卡的风扇噪声比NV30有了明显降低，我们注意到它的散热系统仍采用可变速风扇，不过即使在高转速下（电脑启动或运行3D程序时），也不会像NV30显卡那样发出令人难以忍受的噪声，这时其噪声仅比Intel的原装处理器风扇稍高而已。由于散热片较高大，GeForceFX 5900 Ultra样卡还是需要占用1个PCI插槽的位置，它仍然采用涡轮风扇，风扇并不在核心正上方，而是较靠近输出接口，吹出的空气流被导向覆盖在核心上的厚厚散热片，并沿风路流向正面显存散热片。因为没有主动散热措施，因此背面的显存上采用了面积非常大的散热片，庞大的散热系统使显卡重量大增，捧在手里感觉沉甸甸的。

实际测试中我们发现，这块样卡的核心频率仅有400MHz，也就是说它是一块降频的GeForceFX 5900 Ultra，或可以看作256MB版的GeForceFX 5900，但奇怪的是，在我们使用的NVIDIA公版44.03版驱动和PowerStrip 3.41.389中，它还是被认作GeForceFX 5900 Ultra。

测试平台为：P4 3.0GHz处理器（800MHz FSB），Intel原厂D875BPZ（i875）主板，Kingmax DDR400 256MB ×2，120GB希捷酷鱼V硬盘；操作系统为英文Windows XP专业版+SP1，安装Intel芯片组驱动5.00.1012和Intel应用程序加速器3.0.0.2344；驱动程序则选用了NVIDIA公版驱动雷管FX 44.03和ATI公版驱动催化剂3.4版。桌面设置为1024 × 768/32bit，刷新率为85Hz。

这里要说明一下，因为ATI和NVIDIA的FSAA和AF在实现方式和实际得到的图像质量上都不同，因此我们仅选用了它们在默认状态下和最高图像质量状态下的成绩，而“最高图像质量”并不代表双方处于同样的设置下，只是表示它们各自能达到的最高图像状态。此外，我们这次使用的RADEON 9800 Pro的显存为128MB。

3D游戏性能测试

项目/显卡	GeForceFX 5900 Ultra（400MHz/850MHz）	RADEON 9800 Pro（380MHz/750MHz）	GeForceFX 5900（8X FSAA 8X AF）	RADEON 9800 Pro（6XFSAA 16XAF）
3DMark2001 SE Build 330				
1024X768	17789	18103	6194	5528
1280X1024	15289	15321	4214	4600
1600X1200	13041	12829	4889	3608
3DMark03				
1024X768	6058	5811	1704	1771
1280X1024	4643	4366	1120	1272
1600X1200	3628	3358	1230	895
QuakeⅢ 1.32 four.dm_66 demo				
1024X768	396.6	372.3	94.0	60.0
1280X1024	349.4	341.1	59.6	60.0
1600X1200	279.6	276	39.2	57.8
虚幻竞技场2003				
1024X768	150.76	155.15	61.31	60.04
1280X1024	144.39	139.78	38.28	45.24
1600X1200	124.00	111.30	42.6	32.96

专业OpenGL测试

Specviewperf 7.1 1280X1024		
项目/显卡	GeForceFX 5900 Ultra（400MHz/850MHz）	RADEON 9800 Pro（380MHz/750MHz）
3dsmax-02	15.40	12.15
drv-09	63.32	38.57
dx-08	45.44	58.17
light-06	13.76	12.99
proe-02	17.50	13.65
ugs-03	8.935	15.11

从测试结果中我们可看出，虽然GeForceFX 5900样卡的频率实际上比Ultra版低一些，但在大多数项目与RADEON 9800 Pro相比还是有一定优势，而核心频率更高的零售版FX 5900 Ultra的性能应该会更高一些。在高画质测试中，GeForceFX 5900在1600 × 1200下的成绩竟然比其1280 × 1024分辨率下的成绩还要高，因此我们怀疑雷管FX 44.03版驱动实际上并不支持高分辨率下的画质优化，而ATI的催化剂驱动虽然也是一样，却在其FSAA调节选项中直接标示出了所支持的最大分辨率。另一方面，在专业OpenGL测试中，GeForceFX 5900的优势相当明显，不过在dx-08和ugs-03项目中，ATI的RADEON 9800 Pro也展现出了不俗的实力。

和R350一样，NV35也是改进自前一代产品，不同的是，NV35的前辈NV30是一个有着诸多缺点，处境尴尬的产品。因此，NV35也比R350担负了更多的希望和职责，好在NV35的表现证明它拥有与其身份符合的能力。对于NVIDIA来说，每次它采用新架构以后，往往要到第2代产品才逐渐完善，比如TNT和TNT2、GeForce 256和GeForce2，这次这个规律又一次起作用了。

为了充分发掘NV35芯片的潜力，除499美元的GeForceFX 5900 Ultra和399美元的GeForceFX 5900显卡外，NVIDIA还将向市场提供更廉价的GeForceFX 5900 Value版产品，它将和GeForceFX 5900一样仅安装128MB显存。不过GeForceFX 5900 Value的核心和显存频率都会有所降低，售价也低至299美元，相信会它成为中高端市场的新宠，而价位相近的ATI RADEON 9700标准版将会面临比较严峻的挑战。

上次我们谈到，打印机的发展过程主要是沿着新技术研制与开发的脚步前进的，这当中也包括厂商之间的相互学习借鉴，以及借用其他领域的新技术。那么下面我们就分别介绍一下几家主要打印机厂商的历史沿革、各种特殊的打印技术和产品特点。

打印时尚 喷出精彩

——2003年喷墨打印机发展及选购概述（之二）

■北京 萧林

第二章 主要打印机厂商和各自的产品特点

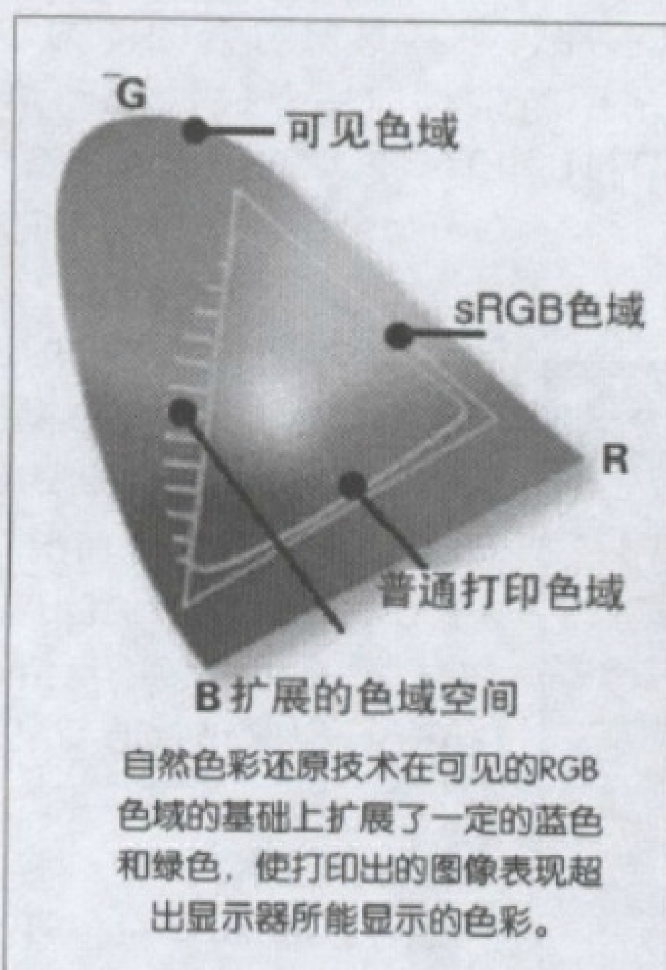
EPSON 一、爱普生（EPSON）

作为一家日本企业，爱普生于1985年进入中国，至今已有近20年的历史。世界上第一块电子表就是爱普生发明的，而爱普生的早期产品集中在电子液晶面板、针式打印机等方面，随着不断的技术创新，爱普生逐渐开始进入其他图像产品领域，包括喷墨打印机、激光打印机、扫描仪、绘图仪及液晶投影仪等。十几年来，爱普生在家用喷墨打印产品的研发方面投入了很大精力，在专业应用领域中很有口碑。

应该说爱普生在打印领域一直处于引领风潮的地位，从近两年火爆的数码照片打印风潮，到去年开始倡导光盘盘面直接打印等，爱普生都在使人们对打印机的认识不断改变。爱普生一直在中国内地进行宣传和市场推广，加上产品打印质量非常出色，使人们对于其产品的认可度很高。

当然，出色的打印质量与爱普生特有的微压电喷墨技术是密不可分的，这也决定了它与其他打印机厂商的不同特色。由于爱普生使用独特的微压电喷墨技术，微压电的控制使喷头喷墨定位准确，喷头不易损坏，所以与其他几家厂商的产品不同，爱普生打印机的喷头都是固定在打印机上的，而不是与墨盒连在一起。这样做的优点是长期使用时成本相对较低，因为喷头与墨盒连体会使墨盒成本增加，与喷头/墨盒分离的设计相比价格会高一些。

下面就让我们来看看爱普生的几个具有代表性的打印技术。



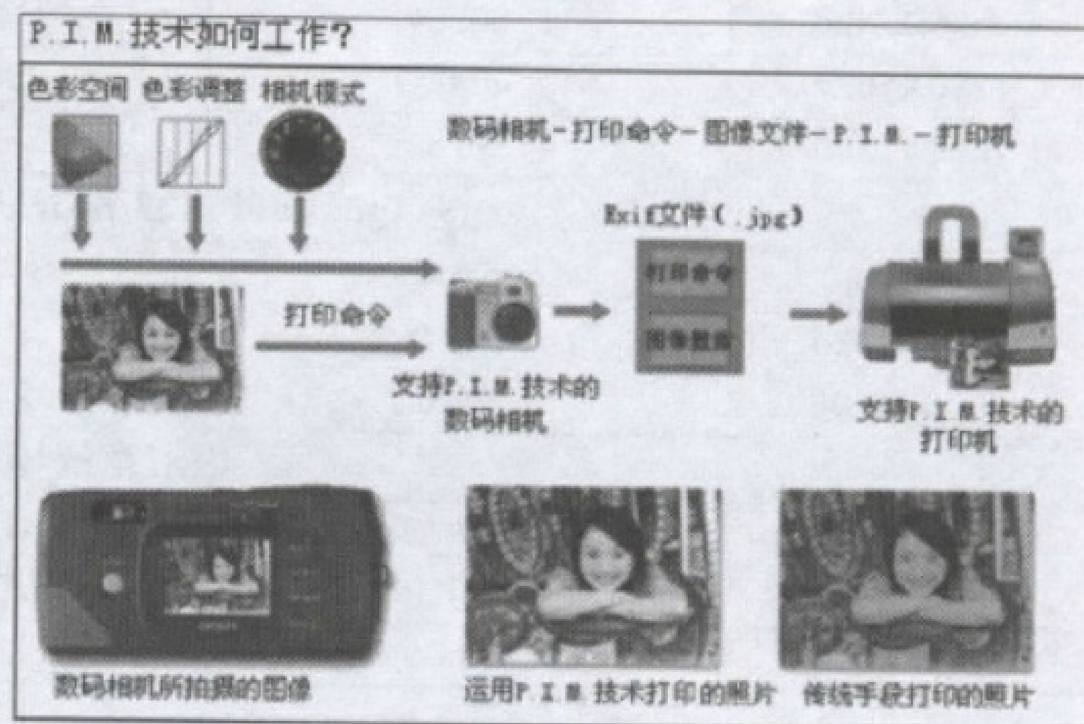
自然色彩还原技术在可见的RGB色域的基础上扩展了一定的蓝色和绿色，使打印出的图像表现超出显示器所能显示的色彩。

智能墨滴变换技术：这是一种可令画质与速度两全其美的墨滴大小变换技术，它能根据图像自身分辨率的高低和色彩区域的不同，通过360dpi、720dpi、1440dpi这3种分辨率自动变换出3组共9种不同尺寸的墨滴，使墨滴在每个颜色区域都能实现最佳配置，特别是在色彩浓度高的部分采用了大墨滴打印，从而加快了打印速度，提高了工作效率。

自然色彩还原技术：这种技术能超越RGB显示的局限，将显示器上无法表现出来的自然色彩进行扩张，尤其是对自然色彩中最常见的两种颜色——蓝、绿进行还原，让色彩层次更加丰富，使得打印出的照片更接近真实色彩。



全真数码影像技术（PIM）：是Print Image Matching的缩写，意思就是“影像打印匹配”，是由爱普生联合美能达、理光、柯尼卡、卡西欧、奥林巴斯、索尼等数码相机生产厂商共同制订的技术标准，使打印机能正确识别数码相机拍摄时所记录的一些信息参数，从而真实还原所拍摄的图像，减少因产品之间的设置不同造成的数据损失。符合PIM标准的打印机能识别数码相机所记录图像的色域、伽马值、对比度、锐度、色彩饱合度等信息参数，根据这些参数，打印机打印出的照片就能保证色彩逼真亮丽，还原自然。目前爱普生的产品已采用第2代PIM技术，与前代相比，主要是新增两项数码相机的特有降噪参数及用户情景设置。



PIM技术原理

爱普生在打印机的软件设计方面也比较出色，其驱动界面及

内部软件设计得非常好，功能强大且易用性强。另一方面，由于爱普生不断研发出特殊的打印方式，它支持的特殊耗材也最广，因此其开发的一系列专业打印软件都体现了输出应用的多样化，例如Photo Quicker。

二、佳能（Canon）

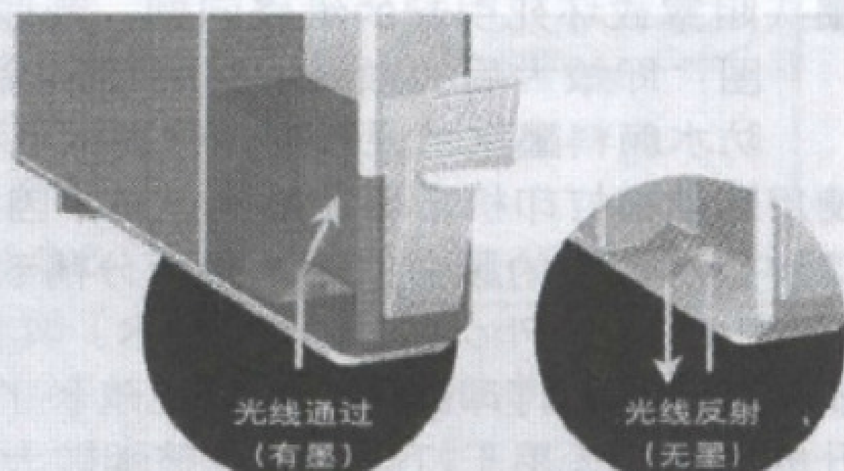
作为一个以光色仪器为主的高科技企业，佳能在打印技术方面也有相当建树。独立分体墨盒就是由佳能首次提出并加以应用的，它解决了一些偏重打印某种色彩的用户因使用连体墨盒而造成的"一色用尽=整盒报废"的情况，真正实现了用完一色换一色，节省了耗材成本。佳能一直非常注重打印速度，去年开始推出的S系列（比如S520、S750、S900等）产品，在打印速度方面表现非常出色。

下面我们介绍一下佳能的一些较独特的打印技术。

超精微墨滴技术：这是佳能最新采用的一种提高照片打印质量的技术，主要是将传统的打印头制造工艺改为全程半导体制造，以获得高密度、高精度的喷嘴排列，能使喷出的墨滴尺寸一致，克服空气阻力的影响达到定位精确，从而使图像更逼真。

照片逼真技术：这是与爱普生的"自然色彩还原"原理基本相同的技术，目的与效果相同，只是技术细节上略有差异，在此不再重复叙述。

墨水检测系统：是指使用透明的墨水盒，通过光学折射的原理对打印机内的墨盒进行检测。由于各品牌的墨盒设计大同小异，所以检测时假如有光线通过，则表示有墨，如果折射回来，则代表无墨。当然，它也会通过折射角度来估测墨盒剩余量，从而给出"少墨"和"缺墨"的警告提示。



通过光线的折射达到检测墨水余量的效果。

独立分体墨盒：这是佳能独有的墨盒技术，主要是针对于连体式彩色墨盒的弊端（当用完某种颜色的墨水后就无法再使用该墨盒中的其他颜色墨水），适用于偏重某种色彩输出要求的用户，可使完一色换一色，避免了无谓的浪费。不过理论和现实总是有一定的差距，有数据显示一般独立分体墨盒较连体墨盒只能有效地节省10%左右的墨水。



佳能的独立分体墨盒

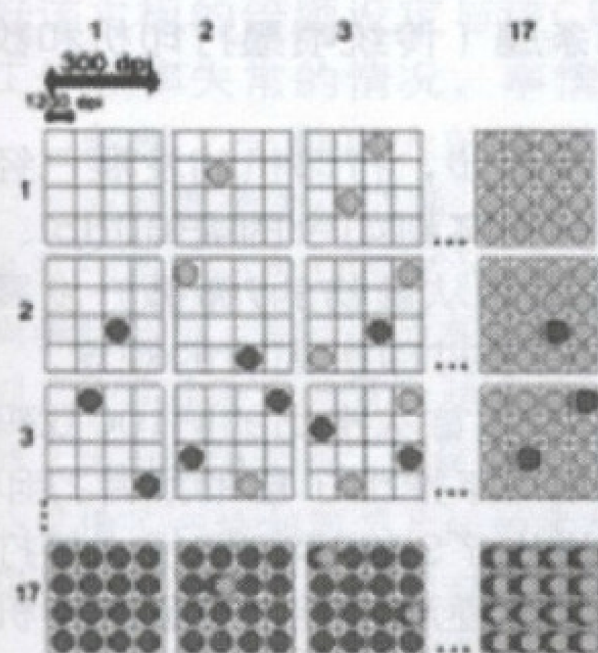
近两年来，佳能的打印软件越来越简洁化，界面也十分友好。去年佳能推出的Easy-Photo Print软件更是将图像打印的设置做到最简单化，只需3步即可完成各类图像打印，极大方便了用户的使用。同样，目前佳能在墨盒方面也吸收了爱普生的一些优点，对其产品进行了改进，使耗材用尽后不必更换打印头，从而节省了成本。

三、惠普（HP）

作为一家全球领先的计算、成像解决方案与服务的供应商，惠普在电脑及周边外设等许多方面都拥有较长的产品线及出色的业绩。惠普在激光打印机领域可以说是独挡一面，而在喷墨打印机方面更多地表现为对商务用机的关注。不过，在去年惠普与康柏合并后的首次发布会上，惠普一口气推出了好几款数码照片打印机，展现了其进军数码影像打印领域的实力，从而也使数码打印的势头更强劲。

从今年来看，惠普在打印机方面开始偏重于家用市场的开发，近期推出的产品都是针对家庭用户的，且无论从产品的外观造型还是技术方面，都有一定的变化和飞跃。当然，由于惠普也采用与佳能类似的热泡喷射技术，因而喷头因冷热温差变化造成的磨损相对严重一些，因此它的墨盒通常都采用喷头与墨盒连体，这样一来在更换墨盒的同时也会更换喷头。

单墨盒独立打印技术：是指通过产品设置，使打印机在彩色墨盒颜色用尽或未装彩色墨盒的情况下，只需安装黑色单墨盒即可完成基本打印。这主要适用于那些对彩色产品输出要求不多，但要求产品价格相对低廉的用户，因为如果真的只是需要黑白输出，大可购买一台二三千元的小型激光打印机。该技术具有一定的适用性，而目前其他厂商并未提供这样人性化的设计，来照顾部分用户的难处。此技术目前只在惠普的低档机型中应用，而中高档机并未设有此项，但带有低墨量提醒，可提前通知用户，以免用户由于墨盒缺墨而造成无法打印。



色彩分层技术

第3代智能色彩技术：它是在原来惠普630C打印机采用的智能聚焦技术的基础上，进行了一定的升级。这种技术可自动优化图像的细节、亮度、对比和色彩，提高打印效果，尤其适用于部分质量较差的图片和因特网上下载的低分辨率图像。

第4代"富丽图"色彩分层技术（HP PhotoREt 4）：它可在3000dpi下，将一种墨水转化出17种浓淡程度，并能将青色与红色这2种墨水混合，产生289种浓淡程度，而由于采用这一技术的产品本身是6色墨盒打印设计，也就可在3000dpi的点上形成高达2400万种颜色。当然，由于产品和照片打印介质本身所能承受的墨水饱和度的限制，实际上是无法表现出全部色彩的，但仍能表现大于120万种不同的颜色，使得打印出来的图像色彩更逼真艳丽，平滑细腻，还可增强色彩的活力及浓度。

惠普在软件方面应该是最具特色的，特别是它的驱动软件，其中包括了一些简单的照片处理设置，包括调整颜色、亮度等，同时还提供许多种照片摆放的格局，使用户可轻松制作简易的电子相册。

LEXMARK™

四、利盟（Lexmark）

利盟公司成立于1991年，前身是IBM的打印机事业部。它早期主要是进行激光打印机的研究与制造，慢慢开始涉及其他打印机领域。目前利盟在国内主要以捆绑式销售（即购买某产品赠送等）为主，如与联想、方正等厂商进行合作。利盟在打印机技术上进行了不少创新，如它推出了适合中国使用的AccuFeed专利送纸系统，可解决打印机的“卡纸”问题；由于它的墨盒一律采用防水墨，使得打印成品具有防水功能；此外在打印速度方面表现也比较优秀。

利盟的墨盒在原理上与惠普是一样的，同样采用喷头墨盒一体设计，而它的喷头则采用Excimer激光切割技术，能制造出超精确的喷墨头，加上采用墨盒与喷头连体设计，每次更换墨盒就如同使用一台新的打印机，能有效杜绝因墨头阻塞或坏死引起的维修问题。利盟的墨盒一般容量较其他几个品牌大一些，相对节省成本。

图：即放大后的激光切割的喷墨嘴。

防水颜料墨水：说起来这种墨水也并非稀罕物，目前市场上喷绘仪中大都使用该种墨水，而关键在就于这种墨水使用到喷墨打印机市场还是头一回，因为其成本要比其他墨水高。需要说明的是，目前利盟公司仅在其黑色墨盒使用这种墨水，它的黑白打印效果十分精致，很接近激光打印机的效果。

Precision Photo精密相片技术：其核心部件在于采用这种技术的彩色和黑色墨盒，这些墨盒均有独特的并排喷头设计，在加快打印速度的同时也延长了喷头寿命。在其彩色墨盒上采用的是双喷嘴技术，一排喷嘴负责喷射10微微升的墨滴，适用于打印区域内范围较大的色块；另一排喷嘴则负责喷射3微微升的墨滴，以重现照片中的精细部位。

Accu Feed进纸系统：此系统通过一组连续的齿轮和一个变速装置，在纸槽上施加持续的可变压力，保证从第一张纸到最后一张纸均受到同样的传输压力，而不会像传统打印机那样出现因滚轮恒定的压力在开始进纸时过大，而将多张纸同时卷进打印区域的问题。利盟声称，使用Accu Feed进纸系统能达到99.7%的不卡纸率。

由于利盟近年来在国内销售的产品并不多，所以这里不再过多介绍。

第三章 喷墨打印机的问题根结与发展前景

介绍完了几大打印机生产厂商后，想必大家对打印机市场已有所了解，那么这一市场存在哪些问题，前景究竟如何呢？这里就让我们一起来关注一下。

事物在发展过程中必定会有问题出现，而找到问题的根结也就找到了未来发展之路的出口。

第1个问题就是耗材，这是一个不可回避的问题。尽管目前厂商们已经将打印机本身的价格降得很低，但各大厂商依然不愿降低耗材价格以减少得到的高额利润。另一方面，由于技术的原因，使各生产厂商的墨盒都存在一定的墨水浪费问题，例如连体墨盒造成的“一色用完=整盒报废”的情况，独立分体墨盒依次安装却要面对重复清洗的问题，这些都在无形中消耗了一定量的墨水；同时，喷头与墨盒一体化的设计也在无形中造成用户的重复投资。应该注意的是，用户在购买打印机时，就需要将耗材价格作为一个非常重要的尺度来衡量。

第2个问题就是周边配套内容缺乏（包括服务）。目前数码打印机产品线已非常丰富，同时个性化输出的趋势也越来越强，但周边配套需求的内容还需要完善，例如T恤转印纸的输出方案虽然已被各种媒体广泛宣传，但却很难买到相应的特殊纸介；另外，有些厂商的售后服务点很少，如果打印机出现问题，不便于用户进行维修。这些都会阻碍打印机整体的发展，因为配套服务内容跟不上，产品再多也是一种资源浪费。

第3个问题就是多功能一体机的崛起。从今年年初开始，几大厂商也都将眼光放到了多功能一体机上，相继推出了自己的多功能喷墨一体机，使传统的喷墨打印机面临威胁。特别是在价格方面，一体机已经在向普通打印机的价格回归了，这样势必影响到打印机的发展。当然，这种影响更多地存在于低端家用及SOHO办公等用户群体，其他高端及专业领域的喷墨打印机用户受到的影响并不大，因为一体机的优势在于整合多种功能，而弊端也在于整合的功能在技术水平方面不如独立的产品。

第4个问题就是数码冲印所带来的冲击。数码冲印的优势就在于价格低廉，而数码打印成本的居高不下也自然成为打印机发展的障碍。同时，由于柯达、富士等传统冲印厂商的介入，使数码冲印的号召力远远高于数码打印，加上近两年人们对于数码打印的概念也只是刚开始接触，从目前来讲，打印机的发展只有靠两条腿（传统喷墨打印机和数码照片打印机两种发展方向）来走路，才可能使发展更加稳定而快速。

当然，从形势总体上看，喷墨打印机的前景还是比较乐观的，特别是随着近几年的技术进步，打印机的发展已经有了长足进步，打印的质量和速度也在不断提升。打印分辨率由最初的600dpi、720dpi提高到如今的4800dpi、5760dpi等，颜色也由最初的3色打印发展到如今的6色打印，甚至还有7色打印的产品；而墨滴从最初的7微微升发展到目前最小的2微微升……技术的不断革新促进了打印质量的提高，也在不断改变着人们对于打印机固有的观念。

另一方面，数码打印风潮也将继续发展并会越来越强。这里值得一提的是爱普生于1999年首次推出的IP100数码照片打印机，当时由于数码相机刚刚起步，因而收效一般，但爱普生并未放弃，而且在2001年推出了自助照片打印机SP895，并引起了轰动，从而引导了数码照片打印的新时代。去年佳能也针对这一领域推出了S530D打印机，将打印机的应用领域扩展到更加广阔的天空。相信随着打印技术的不断创新，数码照片打印风潮的逐渐发展，喷墨打印机还是会有一片更加多彩而灿烂的天空！

（未完待续）

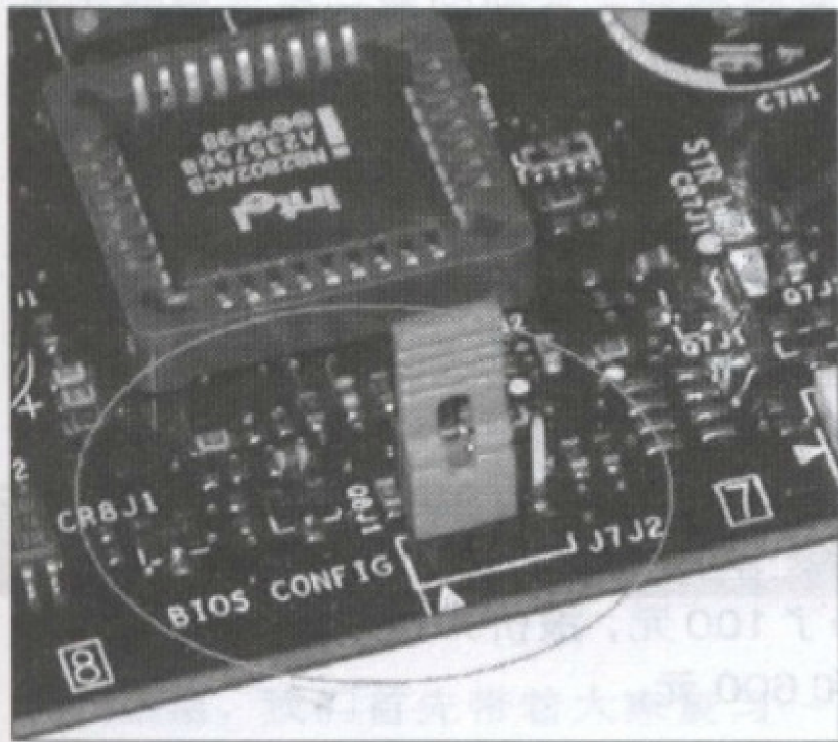
评测工程师经验谈

测试手札

傲慢与偏见

晶合实验室 小虫

前不久测试Intel 875/865系列平台时出现了一个不寻常的现象：800MHz FSB的P4 3.0GHz在Intel D875PBZ主板上显示的运行频率只有1.6GHz，而BIOS显示这颗CPU的FSB确实是800MHz。我最初的判断是Intel有可能送错了CPU，因为这次推出的不仅仅是3.0GHz一款，之后还有一系列采用相同规格制造的更低频率的P4。比较意外的是，在Windows XP+SP1中显示这的确是一块3.0GHz的CPU，但“当前运行频率”仅有1.6GHz！我打消了换CPU的念头。



BIOS维护跳线位置一般在BIOS芯片或电池附近。

评测工程师在主板出现意外情况时常采用的步骤便是首先调整/清空/升级主板BIOS，我也是这么做的。D875PBZ主板的BIOS维护跳线非常显眼，切断电源，将跳线帽跳到另一侧后启动机器，系统自动进入BIOS配置界面，这时多出了一个“Maintenance（维护）”菜单，里面赫然出现了CPU倍频选择。原来，这块主板的倍频范围是可选的，原先设置为“8 to 1”，于是CPU速度便被限制到1.6GHz（800MHz FSB P4的外频为200MHz）。找到症结就容易解决了，将CPU外频设置到“15 to 1”，保存并退出，切断电源，将跳线跳回正常位置，再次启动后CPU工作频率就变成了3.0GHz。

问题究竟是怎么出现的？众所周知，目前市面上销售的P4 CPU都是锁频（出厂前锁定倍频）的产品，因此不受主板倍频设置的影响，插在主板上即可自动以标称频率工作。然而前面说的毕竟是一般情况，Intel用于内部测试的CPU通常不锁频，以便于测试极限频率和获得更灵活的速度组合，这些CPU上没有频率标注，只有“Intel机密”字样。有时Intel会将这样的CPU提供给媒体和厂商测试，而我们手中这颗P4 3.0GHz就是这样的产品（但“Intel机密”字样只是不锁频的必要条件）。在普通用户的印象中，Intel原装主板极端注重稳定性，连系统监控和CPU频率调节选项都没有，但实际上某些情况下它是需要设定CPU频率的，虽然在普通的BIOS设置里找不到选项。当一颗未锁频的CPU遇上需要设定CPU倍频的Intel主板，而恰好该主板的倍频设定与该CPU并不一致时，就会出现CPU工作频率失常的情况，事情到此水落石出。

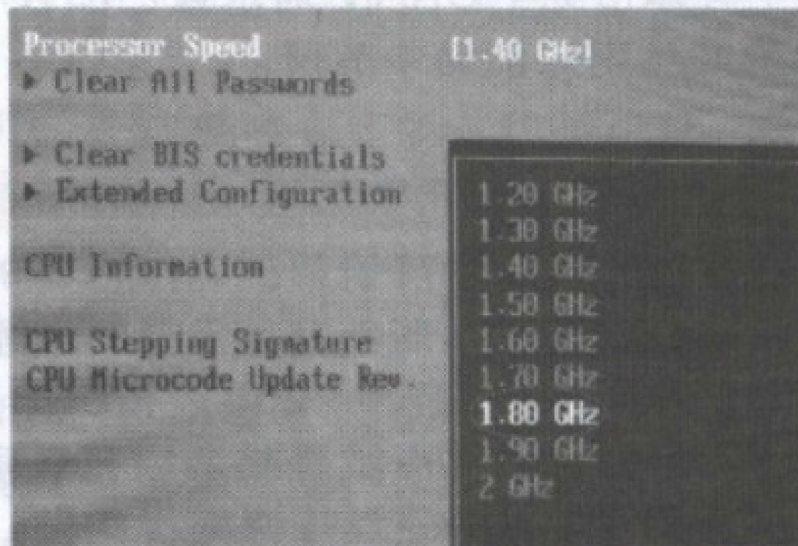
忽然，一种更大的喜悦涌上我的脑海……

或许有读者还记得，我曾在2002年第2期《大众软件》上发表过一篇《小虫DIY记》，其中提到了我为爱机稳定性问题费尽周折的经历。当时认为事情已告一段落，然而连我自己也都有想到，故事并没有结束！换完第3块D850GB主板后问题有一定缓解，然而时间稍长，系统还是存在不稳定的现象。我特地向升技公司借了一块相同芯片组的主板换上，结果让我很沮丧，系统变得更加不稳定，这说明症结并不在（我原先判断的）主板身上。

这时我开始将怀疑的目光转向那块423针脚的P4 1.5GHz。之所以最后才怀疑到CPU是因为常识告诉我：由于能生产CPU的厂商屈指可数，其工艺控制都非常严格，尤其是注重稳定的Intel，可前前后后的稳定性测试表明除CPU存在缺陷外再没有其他解释。我向Intel报告了这个问题并得到了确认，因为原先购买的P4是盒装产品，而这时1.5GHz的产品已无库存，Intel给我更换了一颗新的1.8GHz P4。主频一下快了300MHz当然是喜事，然而这颗CPU在D850GB主板显示的居然是1.4GHz，操作系统却识别出它确实是1.8GHz，但工作频率只有1.4GHz，反而比原先那颗慢100MHz。好在这次更换CPU证明我的结论是正确的，系统稳定性问题得到了完全解决，我确实买到了一颗有缺陷的CPU。

然而对于评测工程师来讲，不能发挥硬件应有性能无异于奇耻大辱。为找回“失踪的”400MHz，我先后尝试过许多方法，也请教过不少高手，包括Intel公司的资深硬件专家，问题都没有解决。还好速度慢远比不稳定容易接受，然而这个结终埋在我心里。

我狂喜是因为找到了困扰了我一年多的机器CPU降频的答案，因为两个问题的本质完全一致。下班后，我回家打开机箱如法炮制，D850GB的BIOS中果然也出现了维护菜单，问题迎刃而解。我再次遇到了小概率事件，Intel给我换了一颗未锁频的P4，而主板的初始CPU速度设置又不正确。



设置为正确的速度即可解决降频问题。

初次接触硬件的用户往往会按部就班，小心翼翼地对照说明书使用；而像我这种整天与硬件为伍的评测工程师则通常会蔑视说明书，板卡这类常规配件更觉得一目了然，随手就用，也极少遇到问题。

不过，极少并不意味着没有，小概率问题出现时往往会命中评测工程师知识的盲点。类似的例子还有一些，今年2月我和一帮天文爱好者去拍大行星，由于环境很黑，我抱怨Nikon E995数码相机的闪光灯指数不够大，这时另一位朋友告诉我E995的闪光指数是可调的！真的非常惭愧，要知道E995是晶合实验室的摄影专用相机，我使用它已将近2年，拍的相片不下万张，竟然不知道能调节闪光指数。

后记：经测试，这两颗未锁频P4只能等同或降低标称倍频使用，Intel原装主板也仅在使用未锁频CPU时才有频率调节功能。

PConline.com.cn 太平洋电脑网

市场动态与攒机指南

除特别注明外，本栏目行情、报价和其他文章均由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，所有行情均从北京中关村市场采集。

市场传真

CPU市场

本月CPU市场出现了很多变化，不仅主流产品出现大面积降价，一些刚上市的新品也成为人们关注的焦点。Intel方面，本月最值得关注的就是800MHz FSB的P4 2.4GHz在市场中的亮相，目前其散装货的价格为1560元；高端的P4 CPU降幅也比较明显，盒装P4 2.8GHz已跌到了2750元。赛扬CPU也出现大幅度降价，盒装赛扬4 2.0GHz降幅达百元以上，报价为560元。

同Intel的新品推出和降价动作相比，本月AMD方面的走势也毫不逊色。Barton核心的Athlon XP 2500+出现在市场上，作为新品，其价格还算平易近人，目前为1300元。除新品外，本月AMD CPU的降幅也较明显，Athlon XP 2400+降幅达到了180元，报价为810元，Athlon XP 2200+降了100元，报价为640元；Athlon XP 2000+/2100+成为了目前市场中的主流产品，目前的价格分别为510元和600元。

内存市场

本月内存降幅明显，而新品的上市更值得关注。现代的DDR400 256MB上市，目前报价为270元；Kingston方面，DDR400 256MB/512MB也已上市，不过价格颇高，价格分别为390元和690元。

多数内存产品的降幅不算太大，不过DDR 512MB的降价幅度较明显。现代DDR266 512MB降30元，报价为440元，而DDR333 512MB降50元，报价为450元，性价比很高；Kingmax方面，红色底板的DDR333 512MB降60元，报价为460元；Kingston的DDR333 512MB降60元，现报价为490元；宇瞻方面，DDR333 512MB降60元，现报价为475元。

由于目前国际半导体市场中DRAM需求量仍然较小，所以预计今后一段时间里，国内的内存价格走势仍会比较平稳，大容量的产品则可能稳中有降。

硬盘市场

本月硬盘市场也保持着一定的降价势头，120GB的产品全面跌入千元以内，不过同上月相比硬盘降价趋势有所放缓。同时市场中也出现了一些新品，希捷的主流硬盘已更新换代为7200.7系列的产品，其中酷鱼7200.7 80GB的价格已跌到700元，而酷鱼7200.7 120GB的价格也跌到了960元。

西部数据方面，本月最大的亮点就是其顶级IDE硬盘——WD2500JB，单碟容量达到80GB，8MB缓存，目前报价高达3100元。此外，高端硬盘降幅同样明显，WD1800BB降290元，现报价为1710元，而WD2000JB狂跌了360元，现报价为2150元。西部数据的主流型号也有一定降幅，WD800JB（8MB缓存）降45元，现报价为815元，而WD800BB（2MB缓存）则降40元，报价仅为690元。

目前硬盘的主流型号正由60GB向80～120GB发展，IBM的120GB价格已跌破900元大关，预计下个月主流硬盘价格还会有所下调。

板卡

板卡市场本月新品不断。基于i865、875芯片组的主板纷纷亮相，这些产品刚上市的价格并没有想像的那样高，多个品牌的865G主板都在千元左右的价位。当然，随着i865、875主板的大量上市，原先市场中的大部分845系列产品都进行了很大的价格调整，很多知名品牌的产品降幅非常明显。

AMD平台方面本月也有亮点出现。VIA推出的KT400A系列产品再露锋芒，几大主板厂商的KT400A主板也在本月中陆续上市。NVIDIA的nForce2 400芯片组产品也在市场中出现了，其较低的价格成为AMD低端平台的又一主要选择。

显卡方面，基于NVIDIA NV31/NV34芯片的产品终于在市场中大面积铺货，不过仍以GeForceFX 5200显卡为主，价格普遍在800元以下，一些厂商还推出了配备64MB显存的FX 5200显卡，价格也相对低一些。总的来看，一些大厂的FX系列显卡上市速度较快，但价格方面显得略高了一些。从本月显卡市场的整体价格来看，预计随着GeForceFX系列的大量上市，ATI当然也不会坐视不理，显卡市场的大战又将展开。

近期显示器市场分析

每年这时候都是显示器价格调整的时期，今年北京的市场虽说有些特殊原因，但显示器的发展变化却没有因此有所不同。从目前显示器的价格跌势看，今年的价格大战将更胜于往年。

去年这时，CRT显示器还在力拼价格战，珑管显示器的价格狂杀到了1500元以下，而今年情况就有点不一样了。特丽珑管由于全球生产线调整，产能压缩，采用特丽珑管的NESO显示器不但不降，反而还出现了上涨的趋势。不过，除特丽珑管显示器上涨外，其他显示器的价格均出现了不同程度的下滑趋势。价格一直较平稳的三星显示器近期也采取了降价措施，6款产品的价格进行了下调，其中CRT显示器有743DF、753DFX、763MB、765MB，LCD显示器则包括151S和152S两款，这次调价的产品降幅均在百元左右，对消费者吸引力很大，从而也影响到了其他显示器的价格调整。为此，近期显示器市场还会出现大面积的降价情况，且预计每个品牌降价的产品型号都会多达5~6款，因此近期想买显示器的朋友不妨静观其变，待到该出手时再出手。

近期外设市场分析

以往外设市场关注的朋友不多，对打印机感兴趣的更是很少，可随着近年来数码产品的热销，打印机市场出现了一个新的增长点，从近期打印机市场情况看，适于家用的打印机型号正在增加。近期上市的联想3110彩色喷墨打印机，主要面向的就是家用市场，具有4800×1200dpi分辨率,价格仅有500多元，是目前4800dpi打印机中价格最便宜的。从近期不断上市的新品看，家用打印机方面会是今年整个打印机市场的增长点，新品的不断推出更证明了家用市场需求的增加。

最近一些性价比较高的产品

这里，我们首先带着大家复习一下产品“性价比”的概念。简单地说，性价比即性能与价格的比值，性价比越高，该产品也就越物有所值。

从近年来人们的消费观念看，无论富有之人还是平民百姓，往往都会喜欢性价比高的产品。不过，消费者的层次不同，消费取向也会有些差异。由于笔者属于平民百姓一族，所以本期就为大家搜集一些市场上适合平民消费者的产品。

首先给大家介绍的是近期销售十分火爆的MP3播放器。作为消费类产品，随着国产品牌MP3的增多，它们的价格越来越低，消费者也逐渐增多。可随着各个品牌大打价格战，MP3的价格乱得一塌糊涂，要想在众多品牌中找到自己喜欢、性价比又高的产品，还真不是一件容易的事情。价格太便宜的产品，自己都觉得不放心，可若花费大量金钱却买到了同其他品牌一样的OEM产品，又觉得太委屈。为此，大家不妨参考一下笔者在市场上找到的这款MP3产品，即使你不喜欢它，起码也可沿着这个方向去找寻。

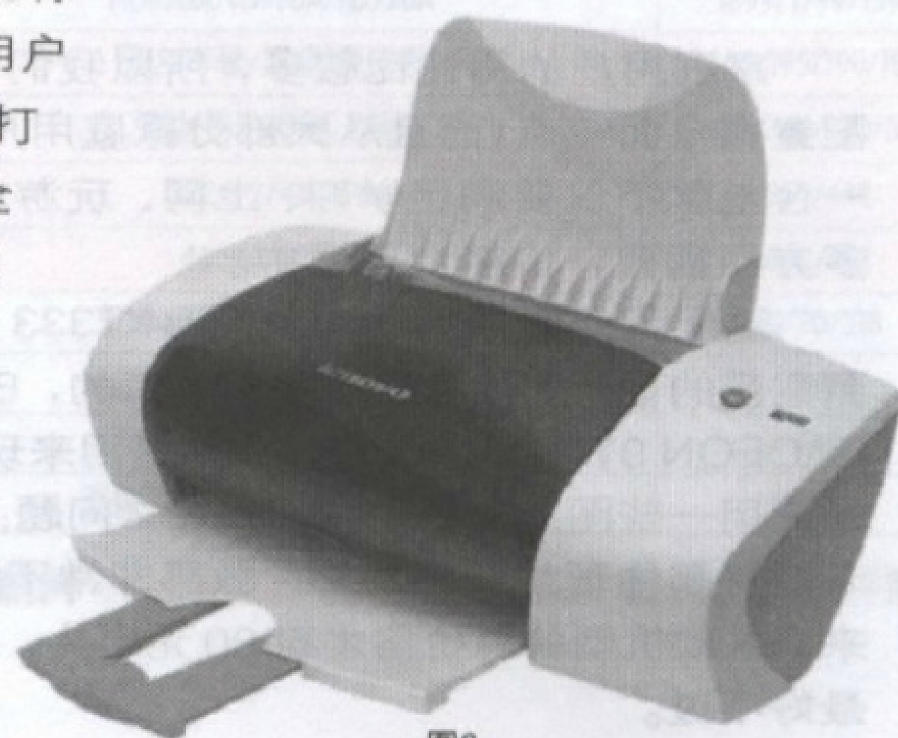
看到这款产品（图1），你会发现它的外观与很多品牌相似，不过笔者在市场上作了调查，它应该是同类产品中价格最具吸引力的一款了。它的品牌为百佳泰，集成了闪盘和MP3功能，而64MB和128MB的价格现在分别只有268元和368元，这样的价格就是与同容量的闪盘相比也贵不了多少，更何况还能支持MP3播放。



图1

随着人们数码需求的增加，家用外设产品也出现了不小的增长势头，尤其是家用喷墨打印机的需求。以往面向普通家庭用户的打印机产品多以600dpi~1200dpi为主，更高精度的打印机往往超过千元，与普通家庭用户的心理价位仍有一定差距，4800dpi的喷墨打印机对于普通家用户更是可望不可及。

联想近期推出了一款4800dpi的3110喷墨打印机（图2），作为家用级喷墨打印机，联想3110除具有4800×1200dpi分辨率外，使用起来也十分方便，它拥有“一键通”式的操作方式，使得用户仅触一键即可完成开关机、结束打印、退出纸张等多种操作。同时，在使用过程中联想3110还具有特有的全程语音提示，即便是初次使用打印机的用户，也可轻松完成打印任务。它的上市价格十分惊人，仅有500元，是目前4800dpi打印机中价格最便宜的。对于普通家庭用户很有吸引力。


图2

由于篇幅有限，本期的性价比产品推荐暂时就介绍这么多了。总之无论你用什么样的衡量标准，只要能购买到自己喜欢、自己需要的产品就好，当然前提条件还是不要超出你的经济实力。希望大家都能在有限的资金下，购买到最超值的产品。

本月酷机推荐

高性能、超低价的上网电脑

配件	品牌规格	参考价格（元）
CPU	AMD Duron 1.1GHz	240
主板	华擎K7VM2	460
内存	现代DDR266 256MB	220
硬盘	西部数据 WD400BB	505
显卡	主板集成	/
声卡	主板集成AC'97	/
网卡	主板集成	/
软驱	SONY 1.44M	80
光驱	台电52X CD-ROM	180
显示器	爱国者775FP	999
鼠标	LG 3D	30
键盘	LG超薄	30
音箱	普通耳机	20
机箱电源	普通ATX+长城电源	200
合计	2964	

上网电脑的配置要求一般都不是很高，廉价的Duron 1.1GHz应该完全能满足了（答笛：唉，俺自己在家用的也才是Duron 1GHz，如今这世道……），240元的价格相信大家都无话可说。选择集成主板同样是为了节省成本，华擎K7VM2（VIA KM266芯片组）板载的Savage Pro显卡性能马马虎虎，一般的游戏都可应付。现在DDR内存的价格已很便宜了，256MB是起码要求，这里还是不要省了。显示器是面子问题，不到千元的爱国者775FP性价比不错。

这次的超经济型配置最后价格控制在3000元以内，以这样的性能而言已很难得了。

答笛： *忍不住再说句题外话，记得4年多以前，俺为了给同学攒一台4000元左右的机器，费了好大力气才找到一款当时市场上最便宜的IDT Winchip处理器，那块浮点运算很差的0.18GHz的CPU都花了280大洋，如今一款上GHz的处理器都比它便宜，真是今非昔比啊。*

普及型家用休闲方案

配件	品牌规格	参考价格（元）
CPU	AMD Athlon XP 1700+	465
主板	升技KD7E（KT333）	499
内存	现代DDR333 256MB	230
硬盘	希捷7200.7 80GB	700
显卡	盈通R9100黑珍珠64MB实用版	568
声卡	主板集成AC'97	/
网卡	金浪KN-8139C	40
软驱	SONY 1.44M	80
光驱	三星40X COMBO	499
显示器	LG 775FT Plus	1299
鼠标	明基52VA+M100"神雕侠侣"套装	159
键盘	"神雕侠侣"套装包括	/
音箱	冲击波SW-5102	420
机箱电源	百盛 诺亚方舟N07-N11	298
整机	5257	

家庭用户的用途比较多，所以我们在功能上尽量配置得全面一点，而且从大部分家庭用户的预算考虑，一台电脑不仅要满足学习、上网、玩游戏、看DVD等多方面需要，价格也要适中。

这里我们选择了Athlon XP+KT333的平台。考虑到宽带的普及，硬盘务必要买大点的，80GB不算多；RADEON 9100显卡的性能不管是用来玩3D游戏，还是使用一些图形设计软件都没什么问题；LG 775FT显示器采用物理纯平显像管，效果非常不错。整体算下来，这款机型的总价格才5000元出头，作为一般家用最好不过。

SOHO族宽带办公配置

配件	品牌规格	参考价格（元）
CPU	Intel赛扬4 2GHz	555
主板	华硕P4S533-MX	680
内存	现代DDR333 256MB	230
硬盘	西部数据 WD800BB	690
显卡	主板集成	/
声卡	主板集成AC'97	/
网卡	主板集成	/
软驱	SONY 1.44M	80
光驱	华硕52X CD-ROM	195
显示器	明基FP581s液晶	3099
鼠标	明基"绝代双娇"二代套装	249
键盘	"绝代双娇二代"套装包含	/
音箱	飞利浦战鼓LC2.1	198
机箱电源	富士康 风云115	298
数码相机	佳能A70	3000
扫描仪	明基5000U	630
整机	9904	

随着宽带网络的迅速普及，加入网络写作SOHO一族的朋友越来越多，他们的电脑主要用于打字写作、上网联络，所以我们这次就根据他们的工作特点，打造了这样一款配置。

赛扬4 2GHz是办公电脑的最好选择，华硕的主板性能非常稳定，之所以选择这款采用SiS650芯片组的集成主板，是因为我们的装机原则是够用、实用，集成的SiS315显卡对于工作之余的一般娱乐够用了，集成声卡也是如此。我们的重点开支在显示器上，虽然现在廉价的液晶显示器不少，但本着"健康至上"的原则，这里还是选择了外形靓丽、清新时尚的明基FP581s。佳能数码相机和明基扫描仪为SOHO族的图像处理提供了不错的解决方案，而舒适的输入工具可让SOHO一族的工作更轻松，明基的键盘鼠标手感相当不错，用户的口碑也很好，值得我们考虑。P

驱动热报

VIA

2003年5月20日，威盛发布Hyperion 4-IN-1最新驱动4.47正式版For Win9X/Me/NT4/2000/XP。新版本Hyperion和前一版本相比变化不大，只是将驱动包内的INF部分由1.70a版升级为1.80a版，具体包括以下部分：AGP驱动为4.41a版，VIA INF驱动为1.80a版，IDE驱动为1.20版，IRQ驱动1.3a版。对于使用VIA芯片组主板的用户来说，及时更新驱动能增强功能或修正一些兼容性问题，推荐大家更新。

ATI

2003年5月16日，ATI发布RADEON 7000/7200/7500/8500/9000/9200/9500/9600/9700/9800系列显卡最新催化剂驱动3.4版，包括3.4-7.88-4.14.01.9099版For Win9X/Me和3.4-7.88-6.14.10.6343版For Win2000/XP。这是目前支持ATI显卡最为全面的一款驱动，新版驱动增加了以下功能：1.DIV FULLSTREAM播放器，采用DirectX 9.0技术，支持RADEON 9500/9600/9700和9800系列GPU；2."注册我的ATI产品"功能，可让用户在线注册，并获得30天的免费客户支持服务；3.增强版的SmartGART，增加使用ATI显卡的系统的稳定性；4.采用消费显示卡和工作站显示卡驱动程序二合一的模式，增强稳定性和驱动程序发布的速度；5.支持微软的Windows Media Center操作系统；6.新的色彩控制面板提供新的色彩控制、用户档案和系统热键。每一款新版本的催化剂都能带来可观的性能提升，强烈推荐使用ATI显卡，特别是RADEON 9500/9600/9700/9800系列产品的朋友更新。

NVIDIA

2003年5月15日，NVIDIA发布TNT、TNT2、GeForce 256、GeForce2、GeForce4、GeForceFX系列显卡最新雷管FX驱动44.03微软认证（WHQL）版For Win9X/Me/2000/XP。NVIDIA宣称，在一些游戏中，雷管FX驱动程序可使GeForceFX显卡提升30%的性能。新的雷管FX驱动包括nView 2.0、NVRotate、Digital Vibrance Control 3.0等特色功能，推荐所有GeForceFX系列显卡用户更新，其他GeForce系列显卡的用户也不妨尝试一下。

ASUS

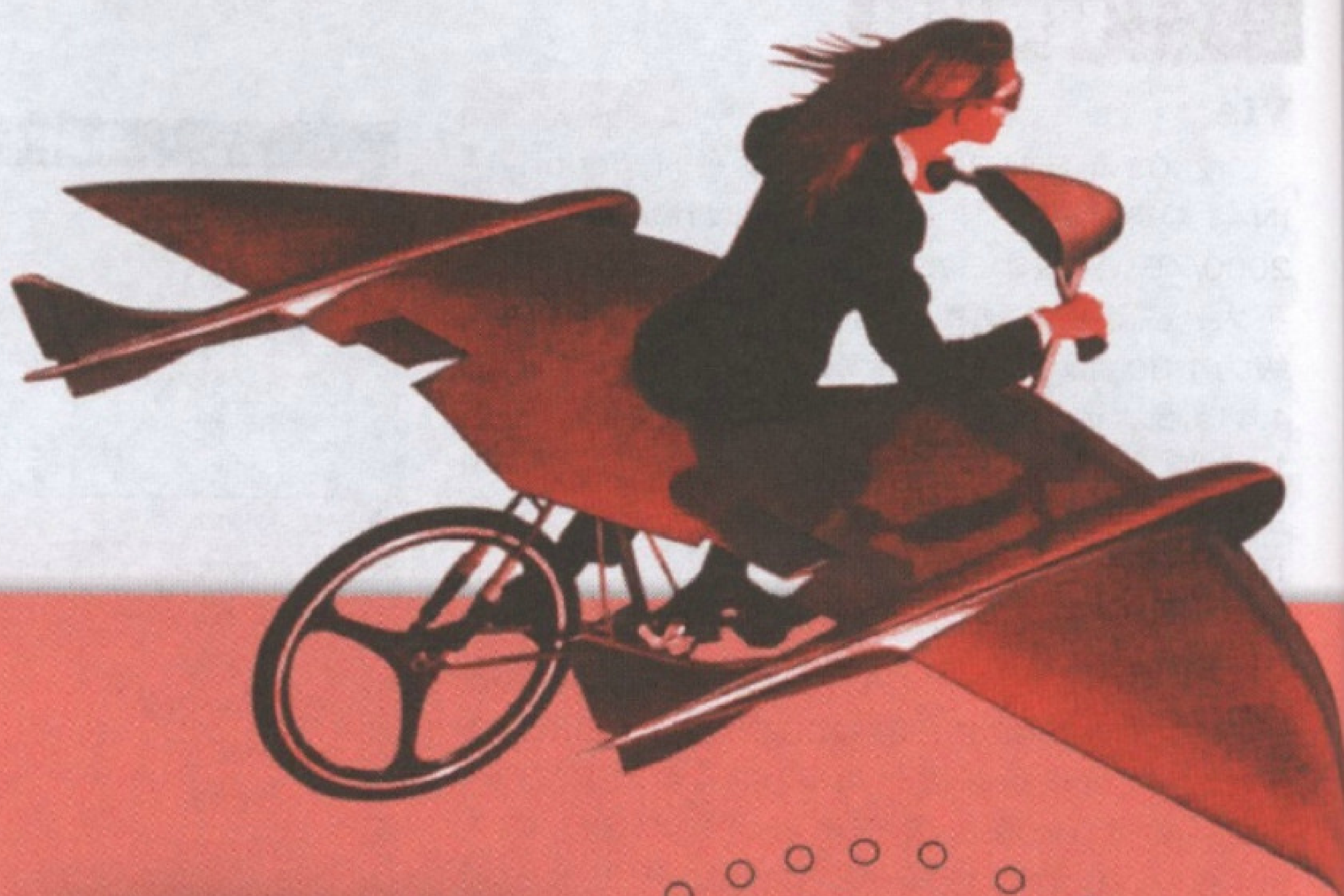
2003年5月22日，华硕发布HealthMonitor PcProbe主板探测器最新2.20.05版For Win9X/Me/NT4/2000/XP。PcProbe是一款非常方便的主板监控工具，可监视CPU和主板的温度，查看CPU风扇、系统风扇和电源风扇的转速，电源的电压也在监视范围之内，并可设定CPU主板温度、风扇转速、电源电压的各项警告极限数值。推荐华硕主板的用户安装这一工具。

本栏目驱动程序由驱动之家(www.mydrivers.com)提供（信息截止到2003年5月28日）。

PConline.com.cn 太平洋电脑网

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
CPU	Pentium 4	1.7/1.8A/2.0A GHz（散装478针）	1030/1160/1340
	Pentium 4	2.4A/2.53A（散装478针）	1340/1600
	Pentium 4	2.8A/3.06 GHz（盒装）	2750/3600
	赛扬（散装）	1.3（T）/1.7/1.8/2.0 GHz	330/455/495/555
	Athlon XP（散装）	1800+/2000+/2200+/2400+	495/580/790/990
内存	现代	PC133 SDRAM 128/256MB	210/250
	现代	DDR266 128/256MB	130/225
	Kingmax	PC150 SDRAM 128MB	205
	Kingmax	DDR333 128/256/512MB	145/240/460
	金士顿	DDR266 128/256/512MB	150/250/475
	金士顿	DDR333 256/512MB	260/490
硬盘	迈拓 金钻9代盒装	40/60/80GB	610/735/810
	西部数据	800BB/800JB/1200JB	690/815/1120
	西部数据	1800BB/2000JB/2500JB	1710/2150/3100
	希捷 酷鱼7200.7	40/80GB/120GB	550/700/960
	IBM 120GXP	40/60/80/120GB	505/605/685/895
	日立 笔记本硬盘	20/30/40GB	690/790/930
主板	华硕	P4P800 DELUXE（865PE）/A7N8X（nForce2 SPP）	1788/1050
	微星	KT4V（KT400）/865PE Neo2-S（865PE）	730/1130
	技嘉	8IG1000（865G）/7VAXP-A Ultra（KT400A）	1150/1290
	升技	IS7-E（865PE）/NF7（nForce2 SPP）	990/920
	精英	L4IPEA2（845PE）/L7VTA（KT400）	690/730
	精英	羽林将P4S8AG/云霄将L4VXAG	930/830
	硕泰克	86MP-L（865G）/KT400A-L（KT400A）	1100/740
	昂达	PX865PE Pro/VT333（KT333）	949/559
	磐正	4PCA3+（875P）/8RDA3+（nForce2 SPP）	1250/980
	Intel原厂	D845PESV/D845GLVAL/D845EBG2	820/570/780
显卡	华硕	V9520Magic（FX5200 128MB Video-Out）	888
	微星	MX440 8X-TD 64MB/Ti4800SE 8X 128MB	690/1990
	丽台	A300 Ultra（FX5800 Ultra 128MB）/A340TDH（FX5200 128MB）	4900/890
	迪兰恒进	镭姬杀手9200 64MB/9500黄金版128MB	649/1580
	旌宇	掠夺者SE 128M DDR/擒雷者XP 标准版	590/990
	昂达	闪电8445SE（MX440SE）/雷霆9200（镭9200）	429/599
	七彩虹	风行5200 CV白金版/烈火4200-8X CV	750/1050
	耕升	钛极4800 Ultra（Ti4800SE）/钛极4300	1190/990
显示器	三星LCD	151S/152S/151N	2399/2699/2699
	三星	757DFX/765MB/763MB/753DFX	1750/1360/1199/1169
	明基	K791珑管/A771/A770/77g	1599/1299/1199/1099
	明基LCD	FP547/FP581s白/FP767白	2380/3090/3990
	美格	786FT II/796FD II/AY565/MY-566	1099/1399/2999/2799
	爱国者	998FD/798FD/798HD/775FT	2300/1399/1599/1140
	LG	T710BH/795FT+/T710S/774FT	1199/1799/1149/1399
	NESO	HD770A/TD770A/FD770A	1899/1799/1599
光驱与刻录机	52速CD-ROM	昂达/华硕/三星/爱国者	185/195/190/180
	16速DVD-ROM	三星/昂达/明基/华硕	375/365/370/370
	明基刻录机	5224P2/4824P2	559/448
	华硕刻录机	4824A/5224A	466/533
键盘鼠标	明基	52VA超薄/52T键盘/乖乖鼠	70/70/218
	爱国者	超薄手感王/乐盟网络键盘	78/98
	微软	Internet Keyboard网络键盘	249
	罗技	无影手鼠标键盘组/网际抢手	819/315

以上报价由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，截止日期为2003年5月28日。



插上宽带的翅膀（一）

■重庆 老莱

编者按

宽带是指在同一传输介质上，使用特殊的技术或设备，可以利用不同的频道进行多重（并行）传输，并且速率可达512kbps以上的互联网接入技术。随着国内各大ISP商在这方面纷纷加大宣传及投入，以及接入费用的大幅度降低，2003年国内用户对宽带接入的认同度越来越高，可以肯定地说，2003年选择和使用宽带上网将成为国内用户主流的上网方式。

非常时期，我们也为读者策划了非常的专题，宽带作为普及网络的绝对主力，也成为了一些用户上网的首选，然而对于绝大部分新接触宽带，对宽带不太了解的读者而言，面对各种各样的宽带接入方式，我们该选择何种宽带更省钱、更省心呢？选择何种宽带设备性价比更好呢？该如何对宽带设备进行安装和设置（或共享）呢？宽带出了些小毛病该如何进行维护呢？如何让宽带跑得更顺畅呢？宽带上网我们能利用它做些什么事呢？……种种这些，都是许多读者十分关心并迫切想了解的问题，而在本专题中我们就将为你进行详细解答。

宽带应用全攻略

第一部分 我选选选——主流宽带接入方式大阅兵

“非典”时期，为了大家的健康，一些公司和学校放起了长假，试行在家办公或在家电视上课及网络教学，很多大中城市也中止了网吧的宽带接入……诸之种种，使得在家上网特别是宽带上网再度成为大家谈论与选择的热点。

大家知道，宽带网络一般都具备传输速率高、相对费用低的特点，其高速连接的特性使得高速上网、视频点播、远程教育、网上联网游戏等深层次应用成为可能。然而目前哪种宽带接入方式更适合于你呢？它们的资费如何呢？下面笔者就来为你做出解答。

一、主流的DSL接入

数字用户线DSL（Digital Subscriber Line）是一种不断发展的宽带接入技术，该技术采用较先进的数字编码技术和调制解调技术在常规电话线上传送宽带信号。目前已经比较成熟并且投入使用的数字用户线方案有ADSL、HDSL、SDSL和VDSL等，这些方案都是通过一对调制解调器来实现的，其中一个调制解调器放置在电信局，另一个调制解调器放置在用户端。

几种XDSL的比较

DSL类别	下行速率	上行速率	可用距离	应用范围	双绞线数量	语音数据分离器
HDSL	2Mbps	2Mbps	最大5km，增加中继设备可达12km	蜂窝通讯，T1/E1连接	2	No
HDSL2	2Mbps	2Mbps	最大5km	类似HDSL，互联网接入，远程视频会议，网间连接	1	No
ADSL	最大8Mbps	最大768kbps	最高速度下最大距离3.6km	互联网接入，远程视频会议，交互多媒体，视频点播，网间连接	1	Yes
RADSL	最大8Mbps	最大768kbps	最大6km	互联网接入，远程视频会议，交互多媒体，视频点播，网间连接	1	Yes
IDSL	最大2Mbps	最大2Mbps	最大5km	互联网接入，远程视频会议，交互多媒体，视频点播，网间连接	1	Yes
SDSL	768kbps	768kbps	最大4km	互联网接入，远程视频会议，交互多媒体，视频点播，网间连接	1	Yes
VDSL	13或26或52Mbps	6或13Mbps	最大1.5km	互联网接入，远程视频会议，交互多媒体，视频点播，网间连接，HDTV高清断电视传送	1	Yes

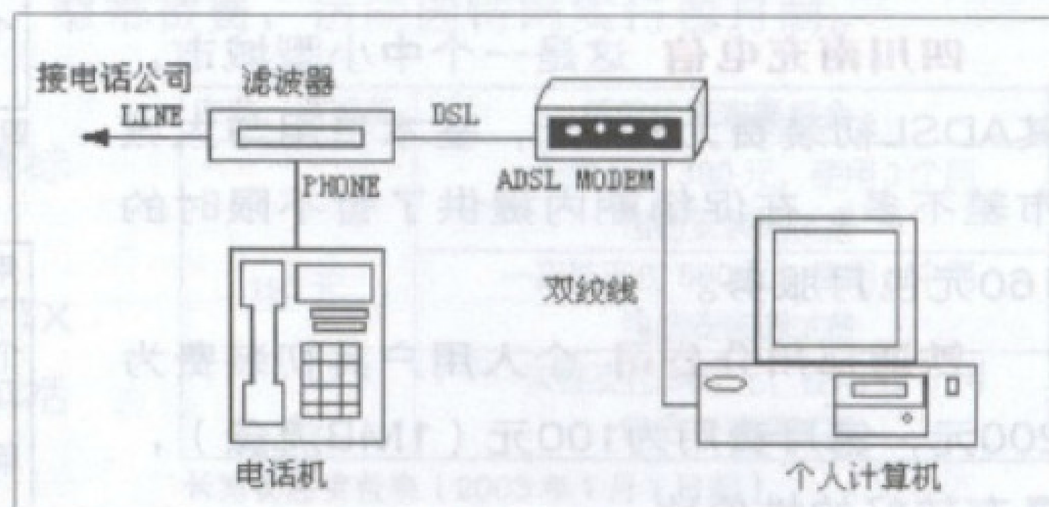


ADSL Modem

1.主流的ADSL

国内目前最主流的宽带接入方式是ADSL（Asymmetric Digital Subscriber Line，非对称数字用户线），而且预计2003年我国ADSL用户将超过600万户。为什么叫非对称数字用户线呢？这是因为ADSL被设计成向下流（下行，即从中心局到用户侧）比向上流（上行，即从用户侧到中心局）传送的带宽宽，其下行速率从512kbit/s到8Mbit/s，而上行速率则从64kbit/s到640kbit/s。

ADSL在一对铜双绞线（电话线）上的传送距离可达5公里左右。其优势在于可以充分利用现有的电话线网络，在线路两端加装ADSL设备即可为用户提供高带宽服务，具有安装方便快捷、高速上网带宽独享等特点。此外，ADSL采用频分复用技术，可将电话语音和数据流一起传输，用户只需加装一个ADSL用户端设备，通过分流器（话音与数据分离器）与电话并联，便可在一条普通电话线上同时电话通话和上网且互不干扰。



ADSL接入原理

各地ISP运营商提供的ADSL接入服务主要有3种：一种是ADSL虚拟拨号上网，一种是ADSL局域网接入，还有一种是ADSL专线接入。前两者比较适合于个人用户选用，后者专线接入更适合于网吧、企业用户选用。

2.更高速的VDSL

VDSL（Very-high-bit-rate Digital Subscriber Loop，甚高速数字用户环路），简单说，VDSL就是ADSL的快速版本，其具备ADSL的一般特点。使用VDSL，短距离内的最大下传速率可达52～55Mbps，上传速率可达13～19.

2Mbps或更高。目前其可提供10Mbps上、下行对称速率，在现有电话线上安装VDSL也只需在用户侧安装一台VDSL Modem，VDSL业务上网资费构成为基本月租费+信息费，不需再支付市话费，其费用标准和ADSL基本一样。VDSL业务作为ADSL的升级版本，已在国内一些大中城市推广，它比较适合于要求较高的个人、网吧、中小型企业选用。

3.资费

接入费用是大家在选择宽带时最关心的问题，但费用的高低不仅与接入方案有关，而且地区间差异也很大。下面我们就为你介绍一下这些方面的情况，以供你在选择宽带时参考。

ADSL虚拟拨号的费用

我们先来看看ADSL虚拟拨号上网的费用情况，我们选取了有代表性的几个大、中、小城市：

北京电信 在北京电信初装ADSL虚拟拨号，如果你有固定电话其初装费是315元，如果没有则是535元。而其目前实行的使用费用分为几档，从24.5元到190元皆有，比较适合于各种需求的用户选用，但遗憾的是没提供包月服务。

四川电信 四川电信（主要在成都地区施行，四川其他地区有差别）的初装ADSL虚拟拨号，如果你有固定电话其初装费是330元，与北京相差不多，其提供的使用费用是150元/150小时，与北京相当，但其还提供了500元的包月服务。

广州市电信 广州市电信施行的是个人用户安装调试费200元，ADSL设备费280元，合计480元，包月费用为200元，而且其实行的是上行512k/下行2M的较高带宽，性价比相对较高。

上海市电信 上海市（嘉定、青浦等区）电信的ADSL资费较容易让用户接受，其安装费用为400元（免费租用ADSL设备），包月费用为80元。但上海其它地方则施行的是有限80元包月的制度（限用60小时，超过部分按0.05元/分钟计收）。

四川南充电信 这是一个中小型城市，其ADSL初装费为300元，基本费用与大城市差不多，在促销期内提供了暂不限时的160元包月服务。

铁通郑州分公司 个人用户其初装费为200元，包月费用为100元（1MB流量），具有较好的性价比。

月使用费	优惠价（到03年6月20日止）	限制使用时间	超出部分
49元	24.5元	20小时	0.05元/分钟
99元	49.5元	40小时	0.05元/分钟
199元	99.5元	100小时	0.05元/分钟
380元	190元	200小时	0.05元/分钟

北京通信ADSL月使用费（512k）

手续费（开户费）	安装调测费	分类	下行速率	分档	月使用费	使用条件
50元/户	280元/户	虚拟拨号方式	速率=512K	X1	150元/月	限150小时
				X2	500元/月	无
			速率=1M	X3	1000元/月	无
			速率=2M	X4	2000元/月	无
			不限带宽	X5	4000元/月	无
		专线方式	速率=512K	Z1	8000元/月	无
			不限带宽	Z2	14000元/月	无

四川电信ADSL资费

接入方式	带宽	安装/设备费	月租费	
ADSL虚拟拨号	上行512k/下行2M	200+280元/480元	家庭用户	包月制：200元
				包月计时制：150元包120小时，超出按2元/小时计收，超量部分118元封顶
				包月计时制：100元包60小时，超出按2元/小时计收，超量部分199元封顶
	上行512k/下行2M		商业用户	包月制：500元
				包月计时制：200元包100小时，超出按4元/小时计收，超量部分488元封顶

广州市电信ADSL资费

新装ADSL	接入费	每户每次	400元
	月租费	每户每月	80元
	纯宽带用户加收工料费	每户每号	130元

上海市电信ADSL资费

用户范围	接入方式	连接费	下行速率（bps）	月费（元）	时长限制（小时）	附加内容
个人用户	虚拟拨号	300元/户	≤1M	68	限40小时	限时用户超时按3元/小时计收
				100	限100小时	
				160	暂不限时	

四川南充电信ADSL资费表

用户类型	安装费用	使用方式	下行带宽	使用费用
个人用户	200元	包月	512k	80元/月
			1M	100元/月
单位用户（含网吧）	400元	包月	512k	1000元/月
			1M	500元/月

铁通郑州分公司资费

以上这些费用大都不含ADSL Modem的费用，ADSL Modem可租用也可自购。接入速度一般是512k或1M以内（下载速度在每秒60k～120k左右）。此外，需要特别说明的是，这些只是各地电信部门提供的标准资费，而一些地方特别是发达地区的地方ISP运营商在执行时迫于市场需求和竞争压力，可能提供一些优惠，费用可能更低（各地读者请咨询当地ISP，以了解最新信息）。

ADSL局域网接入的费用

ADSL局域网（LAN）接入是ADSL业务的拓展，其资费更便宜（见图2B-ADSL局域网接入原理图，见图2C-ADSL拨号与LAN接入的差别）。其原理是将ADSL Modem安装到小区或居民楼，然后再通过HUB（集线器）及RJ45网线连接到各用户家的电脑上，它不再需要用户配备ADSL Modem，用户只需要电脑上有网卡就可随时上网。但一般要求一栋或相邻几栋居民楼有3户以上的用户申请才会安装。

北京电信 对一般用户其一次性连接费用（安装费用）是300元，包月费用150元。

深圳市电信 其安装费用为200元，包月费用也为200元，有些贵。

用户群	一次性连接费用	使用费	优惠价
对小区用户	300元	限时包月99元/40小时 超出部分0.05元/分钟	49.5元/40小时 （到03年6月20日止）
		包月150元	买10赠2 （到02年12月20日止）
对写字楼用户	1000元	包月800元	无
对公寓用户	免收	包月800元	无

北京电信LAN资费标准

收费项目		安装调测费	终端设备费	资费标准
ADSL虚拟拨号业务	新装	200元	180元	A类：每户200元包月 B类：基本费每户160元，包120小时，超时按4元/小时计； C类：基本费每户120元，包90小时，超时按4元/小时计； D类：基本费每户90元，包60小时，超时按4元/小时计； （上述计费尾数不足一分钟按一分钟计）
LAN信息化住宅小区		200元	——	

深圳市电信ADSL资费表

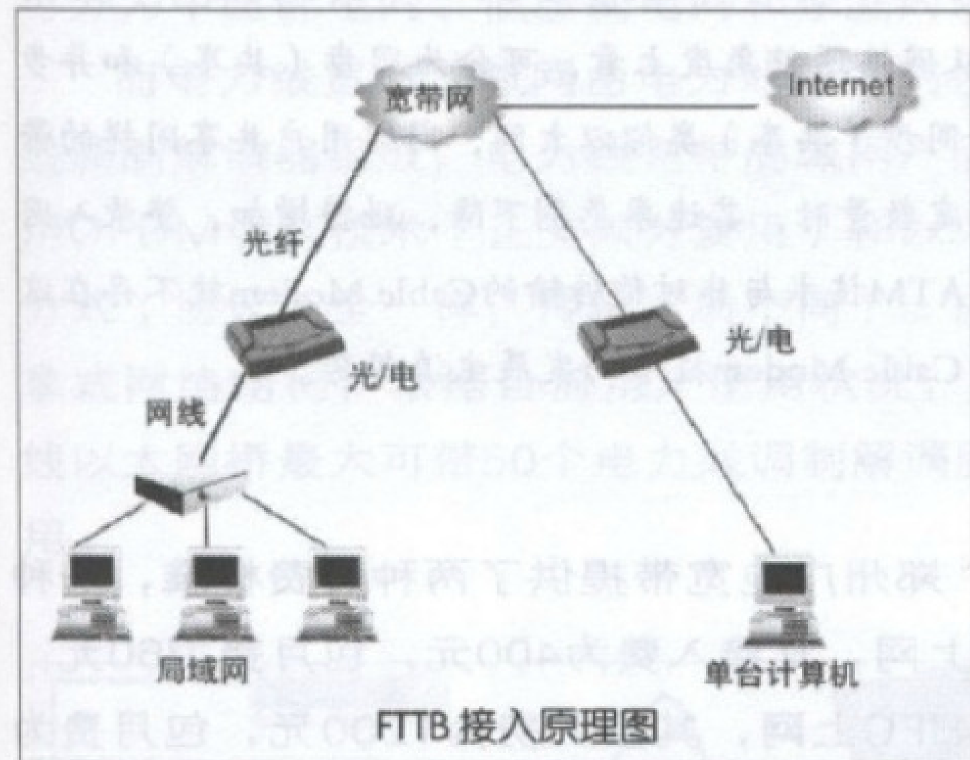
四川南充市电信 对一般用户其一次性连接费用是300元，包月费用98元。

总之，ADSL局域网接入一般采用包月方式，且费用较低，它适合于大多数追求性价比的个人用户选用。

而ADSL专线接入费用较高，大家可参看上边一些表格中的介绍，其一般被用于网吧和大中型公司企业。由于不适合于一般读者选用，本文就不在此详述。

二、主流的FTTX光纤+局域网接入

FTTX光纤+局域网（LAN）接入是一种利用光纤加五类网线方式实现的宽带接入方案。它以千兆光纤连接到小区中心交换机，中心交换机和楼道交换机以百兆光纤或五类网络线相连，然后再用网线连接到各用户的计算机上。FTTX光纤+局域网接入用户上网速率最高可达10Mbps，其网络可扩展性强，投资规模较小。另有光纤到办公室、光纤到户、光纤到桌面等多种接入方式可满足不同用户的需求。其主要运营商包括长城宽带、中国电信等。



FTTB接入原理图

1.FTTB光纤+局域网接入的特点。

FTTB光纤+局域网接入方式采用星形网络拓扑，用户共享带宽。此外，FTTB+LAN方式接入因特网也采用虚拟拨号方式，用户使用类似于ADSL方式的虚拟拨号程序，在使用习惯上与原来的Modem或ISDN拨号方式没什么不同。FTTB光纤高速局域网接入方式主要具备以下特点：

速度快 ISP在中心节点使用高速交换机，为用户提供FTTX（光纤到小区）+LAN（网线到户）的宽带接入，用户只需一台电脑和一块网卡就可享受宽带互联网服务，上网的端口速率最高可达10Mbps。

容量大 每户可独享双向均衡10M带宽。

价格低 宽带功能、窄带资费，访问因特网实行包月制。

2.资费标准。

根据各地的市场情况不同，各地的FTTX光纤+局域网接入的资费标准也不同。

长宽公司 从2003年1月1日起，长城宽带公司推出了较优惠的FTTX光纤+局域网接入资费标准，只需一次缴纳980元便可使用12个月（包括安装调试费）。

安装、调试费	超值优惠套餐组合
180元	一次性支付380元，使用3个月 包括安装调试费
	一次性支付580元，使用6个月 包括安装调试费
	一次性支付980元，使用12个月 包括安装调试费

长宽优惠资费表（2003年1月1日起）

成都长宽 而成都长宽公司的费用标准与长宽公司又有差别，其施行的是一次缴纳安装连接费500元，然后包月使用费为100元的标准。

用户类别	端口速率	连接费（元）	使用费用
包月用户	10M	500	100元/月
	100M		
计时用户	10M	380	50元/30小时
	100M		

成都长城宽带资费标准

上海电信 上海电信的FTTB接入实行的是400元安装、80元包月的方案。

深圳市电信 深圳市电信的费用标准为500元的安装调试费，包月费用180元。

项目		计费单位	资费（元）
装、移机手续费		每户每次	10
新装	接入费	每户每次	400
	月租费	每户每月	80
宅外移机	安装调测费	每户每次	240
宅内移机	安装调测费	每户每次	80

上海电信 FTTB 资费

业务类型	开户费（元/户）	安装调测费	通信费（包月制）
信息化小区（住宅）	100	400元/户	10M端口：180元/户/月
信息化商厦（商业）	100	400元/户	10M端口：A类：800元/户/月 B类：5000元/户/月

深圳市电信 FTTB 资费

用户类别	端口速率	连接费（元）	备注
甲种用户	10M	500	目前促销活动期间可选择：月使用费80元包时，或120元包月的赠送以太网卡一张
	100M		
乙种用户	10M	5000	
	100M	10 000	

江苏常州市新装 FTTX+LAN 资费标准

江苏常州市电信，其一次缴纳安装连接费也是500元，然后每月包月使用费为120元。

总体来说，FTTX光纤+局域网接入的资费标准较便宜，其连接速度也还不错，施行100元左右的包月制度能吸引很多用户。

三、Cable Modem 接入

Cable Modem（简称CM）是利用光纤同轴混合网（HFC）的单向/双向传输功能实现高速互联网接入的方式。HFC（Hybrid Fiber Coaxial）是一种较新型的宽带网络，采用光纤到服务区，而在进入用户区时则采用同轴电缆（有线电视、闭路电视）。



Cable Modem

1.Cable Modem接入的特点

Cable Modem较好地解决了由于声音图像的传输而引起的阻塞，其速率可达10Mbps以上，下行速率则更高。此外，Cable Modem本身不单纯是调制解调器，它集Modem、调谐器、加/解密设备、桥接器、网络接口卡、SNMP代理和以太网集线器等功能于一身。Cable Modem原理上是将数据进行调制后在Cable（电缆）的一个频率范围内传输，接收时进行解调，传输机理与普通Modem相同，不同之处在于它是通过有线电视CATV线缆的某个传输频带进行调制解调的。

HFC有线电视上网的优点是可充分利用现有的有线电视网络，不需再单独架设网络，并且速度比较快。它的缺点是目前国内HFC网络结构大部分是树形，Cable Modem上行10M下行38M的信道带宽是整个社区用户共享（提示：Cable Modem的接入速度因各地ISP接口不同和服务不同有很大区别），一旦用户数增多，每个用户所分配的带宽就会急剧下降，而且共享型网络拓扑致命的缺陷就是它的安全性，整个社区属于一个网段，数据传送基于广播机制，同一个社区的所有用户都可能接收到他人的数据包。

小提示

Cable Modem从网络通信角度上看，可分为同步（共享）和异步（交换）两种方式。同步（共享）类似以太网，网络用户共享同样的带宽，当用户增加到一定数量时，其速率急剧下降，碰撞增加，登录入网困难。而异步交换的ATM技术与非对称传输的Cable Modem就不存在这些问题，其正在成为Cable Modem技术的发展主流趋势。

接入方式	安装费用	使用费用
共享CM	400元/户	60元/月
独享CM	1200元/户	100元/月

郑州广电宽带资费表

2.资费标准。

郑州广电宽带 郑州广电宽带提供了两种资费标准，一种是多用户共享HFC上网，其接入费为400元，包月费为60元；另一种是个人独享HFC上网，其接入费为1200元，包月费为100元。前者较便宜，但其缺点是如果用户过多或在接入高峰期上网速度肯定要大受影响；后者较贵，但其在接入速度上较有保障。如何选择，可根据你的经济情况与需求而定。

类别	初装费	押金	包月费	备注
家庭用户	200元	300元	128元/月	家庭用户的电脑不能用作服务器及其他商业用途，否则将视其为商业办公用户处理。所有用户需签订使用协议（至少一年），若用户退网，Cable Modem需归还。
办公用户	200元	300元	300元/月	

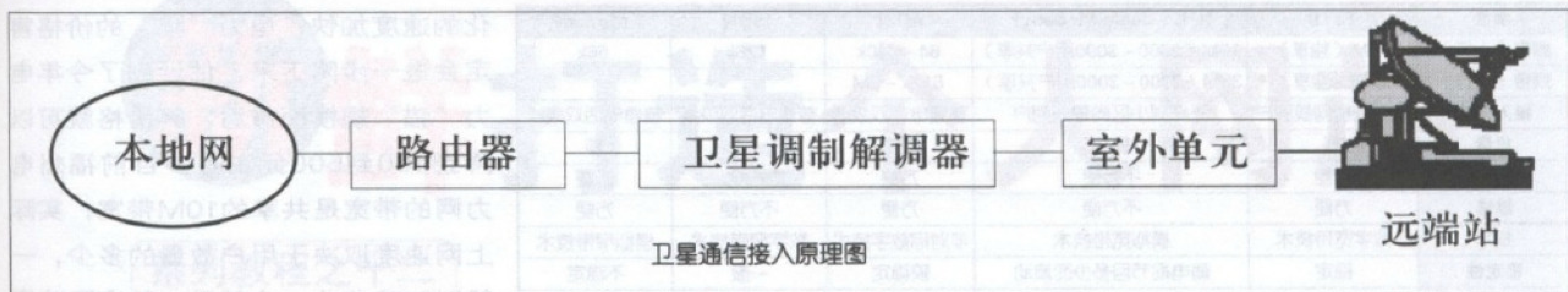
广东顺德市视讯宽带资费标准

广东顺德视讯宽带 广东顺德视讯宽带个人用户初装费较便宜为200元，其包月费是128元。另外，如果你是多用户使用，选择其办公用户300元的包月也较划算。

最后，需要说明的是，Cable Modem一般采用租用方式，损坏照价赔偿，业务终结后需退回运营商。

四、卫星通信接入

卫星通信系统由卫星和地面站两部分组成。地球同步卫星在空中起中继站的作用，即把一个地球站发上来的电磁波放大后再返送回另一地面站。地面站则是卫星系统与地面公众网的接口，地面用户通过地面站出入卫星系统形成链路，国内提供卫星通信接入的主要是吉通公司。



卫星通信接入原理图

卫星接入业务具备以下特点：通信距离远、覆盖面积大、不受地理条件限制，卫星数据业务可以跨国、跨洲开展，与地面通信线路相比具备极大的优势。而在不对称卫星Internet的连接中，下行和上行业务量采用不对称线路，其比值约为8:1，比较适合于Internet应用；其次，卫星建设要比光缆快和经济得多，并能很快投入使用；此外，卫星通信接入更适用于局域网，通过卫星Internet可以把分布在各地的办公室互相连接起来进行Internet或Extranet应用，如数据库/文件应用、远程学习、培训，以及远程办公等；最后，卫星通信接入可作为多信道广播业务的平台，目前，Internet正逐渐演变成广播媒体，ICP可利用E-mail将音频或视频节目直接发送给用户，目前陆地Internet尚不能很好地服务于多信道广播，而卫星是一种更有效的广播媒体。

资费：目前在国内还不太普及，国内只有吉通卫星公司提供有卫星专线接入，用户可通过卫星专线独享64kbps～8Mbps的速率，直接连入金桥骨干网。其连接速度和费用相比ADSL等宽带接入方式没有优势，但较适合于一些特殊行业用户使用。

五、新兴的电力线接入

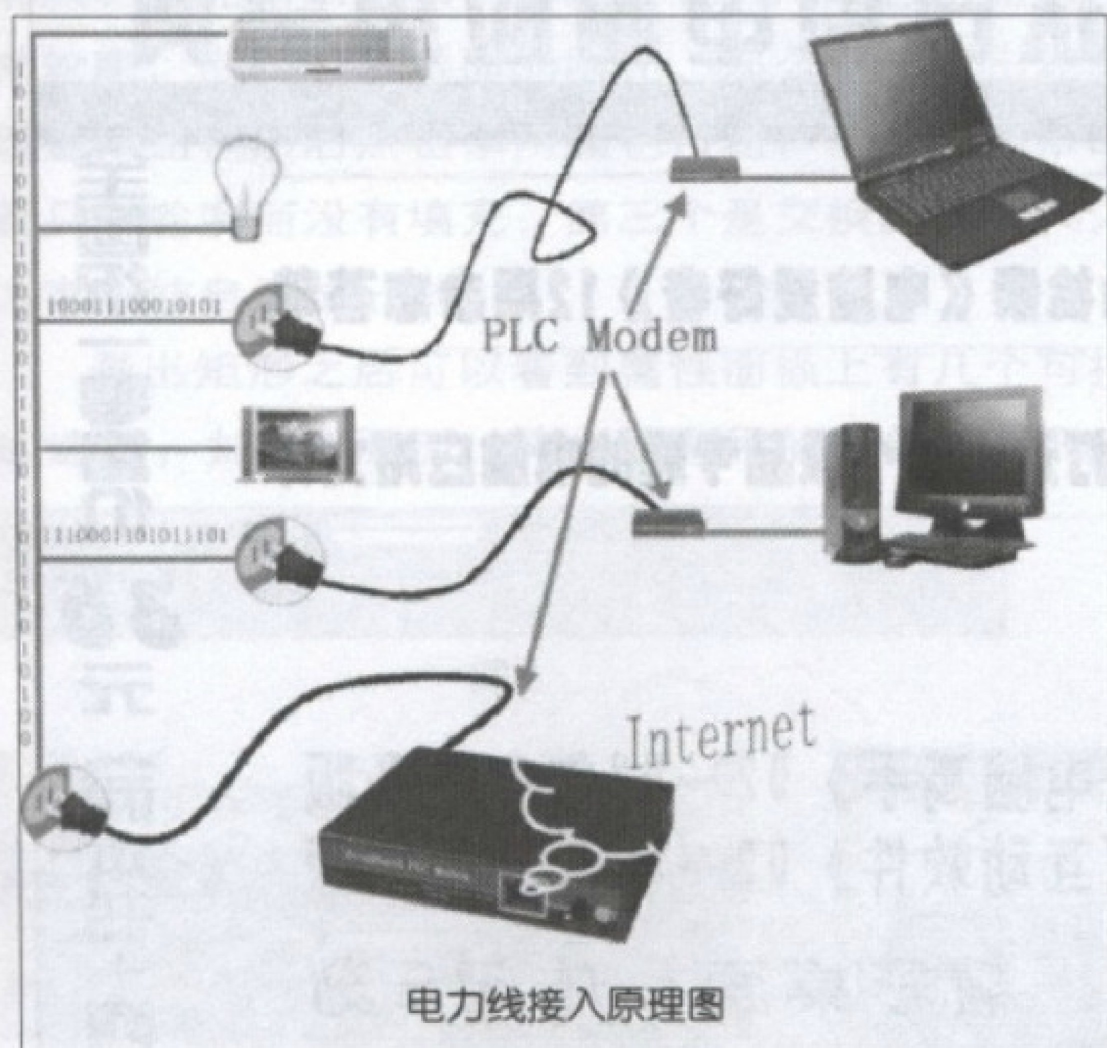
PLC技术（Power Line Communication），俗称“电力线上网”。其主要是指利用四通八达无处不在的电线传输数据和话音信号的一种通信方式。它以电力线路为传输通道，具有通道可靠性高、投资少见效快、与电网建设同步等得天独厚的优点。一般来讲电力线上网从层次上可分为中压配电网、低压配电网和家庭内部网络。

而电力线宽带局域网由电力线以太网桥、电力线调制解调器组成，电力线宽带局域网产品一般采用OFDM调制技术（正交频分复用）和以太网组网方式（协议完全一样，传输介质不同）。由于是共享式网络结构，根据目前用户使用状况，1个电力线以太网桥最大可带50个电力线调制解调器同时使用。

小提示

电线上网的技术实际上就是电脑通过一款电力线调制解调器（电“猫”）接入市电220V电源线，并在一栋居民楼中安装一个网络转换装置，将互联网信号转换成在电线上传输的信号。这样，住在这栋楼里的所有居民便可通过电“猫”上网，而电脑只要有USB接口，就可以即插即用。在房间里面，任何的插座插进去都可以上网。


电力猫



电力线接入原理图

总之，利用电力线上网，最大的优点就是成本低。对运营商来说，由于利用电力线上网而不需要另外铺设电话线、光纤电缆等，大大地减少了在基础网络上的投资。就用户而言，通过电力线上网，无需通过电话线，彻底不用担心相对昂贵的电话费了。

但是电力线上网也存在着在用电高峰期或多用户共享上网情况下网速不稳定，易受家用电器设备干扰和存在用电不安全因素等问题，这些需要电力线接入提供商在技术上进行进一步革新。

福州电力网：福州已有多个试点区域开始使用电力“猫”上网冲浪，在这些开通区域内的用户只要想上网，仅需购买一只“电力猫”即可。现在的电力调制解调器价格大概在1200元左右，而一般ADSL的猫只要400至500元钱。但随着产品产业

项目	FTTB	HFC（Cable Modem）	ADSL	ISDN	Modem
频带（上行）	10M（独享）	10M（2000～3000用户共享）	64～640k	128k	56k
频带（下行）	10M（独享）	38M（2000～3000用户共享）	512k～8M		
接入方式	光纤到楼网线到户	光纤到小区同轴线到户	普通电话双绞线	普通电话双绞线	普通电话双绞线
质量	高	较高	较高	一般	差
安装	方便	不方便	方便	一般	方便
维修	方便	不方便	方便	不方便	方便
技术	数字宽带技术	模拟宽带技术	非对称数字技术	数字窄带技术	模拟窄带技术
稳定性	稳定	随电视节目多少而波动	较稳定	一般	不稳定
高速访问互联网	支持	支持	支持	不支持	不支持
视频点播	支持	支持	支持	不支持	不支持

国内主流上网方式对比表

化的速度加快，电力"猫"的价格肯定会进一步降下来，估计到了今年电力"猫"规模面市后，其价格就可以降到400到500元左右。目前福州电力网的带宽是共享的10M带宽，实际上网速度取决于用户数量的多少，一般以24户作为一个单元，其实际速度与512k ADSL差不多，而且电力线上网在试点期间一般是免上网费（或低网费）的。

北京国电中电飞华：而北京国家电力公司旗下的中电飞华通信公司更是已将PLC上网技术发展到商用阶段，近期其已经在北京市的一些新小区开发用户。中电飞华提供的PLC宽带上网，不收初装费，月租费为每月100元，不限时、不限流量。其最大带宽可达1.6M，最低带宽在512K以上。不需要打空布线，家里只要有电源插头就可以实现宽带上网，但需要花300元买一个电力猫。中电飞华的费用与一般的ADSL安装包月费用差不多，对一些不能享受其它宽带包月上网的用户还是颇具吸引力的。

六、总结

见国内主流上网方式对比表，大家看了我们以上的宽带上网方式与资费介绍，对各种宽带上网方式有一个大概的了解了吧。对于国内大多数个人用户而言，考虑到性能价格比，我们建议你首选ADSL和FTTX光纤+局域网接入的宽带上网方式。如果你所在地没有开通这两项业务的包月上网方式或费用较贵，也可首选廉价的Cable Modem接入方式。而对于卫星微波通信接入，其到目前为止对个人用户而言还有点"镜中花"的感觉，开通此项业务的地方还仅限于部分大中城市。而值得看好的倒是新兴的电力线接入上网，随着各大ISP加大推广力度及设备费用的不断降低，其很可能成为未来最主流、廉价的用户宽带上网方式之一。

下期关注焦点：我们将在下期中为已经对宽带接入有所了解的你介绍各种宽带接入设备的选择。

新鲜打造个人网站

系列教程之十二

小试牛刀——Flash的变幻与过渡

■Simple Palace工作室

如果你认真观察网上的各类Flash动画，就会发现它们基本上可分为网站演示和动画两种，而其他诸如MTV、小游戏等也都可归到动画中去。制作一个好的Flash动画作品需要有较好的手绘功底，这主要跟个人美术方面的造诣有关，因此，文中后面对于逐帧动画方面不会涉及太多。而网站演示、广告Banner，甚至是全Flash网站，都以变换和过渡为主，它与静态HTML最大的不同就是赋予了精彩绝伦的动态效果和变换过渡。这期主要就在控制Flash变换与过渡方面小试牛刀。

1.Motion和Shape的变换与过渡

什么是变换过渡呢？大家都知道Flash中的帧（Frame）分为Static、Motion和Shape三种，其中后两者可以包含动态的变换过渡，Motion偏重行动上的变换，而Shape偏重外形上的变换。我们举两个实例来理解这两者的不同之处。

在Flash MX中新建一个400×300、30fps的Movie，然后用Rectangle Tool，调节Color中的颜色设置（图1），画一个矩形。要说明的是图2中可供调节的颜色选项有两个，上方是矩形外轮廓的颜色，而下方则是矩形内填充的颜色（Flash中默认的图形都会有一层轮廓）。下面还有3个小图标，左边第一个是恢复默认颜色模式，即轮廓黑、填充白的模式；第二个是禁用颜色，比如只想要外轮廓，而不想要里面的填充，那么就先单击轮廓颜色设置按钮，然后点击禁用颜色按钮，这时画出来的矩形就只有轮廓而没有填充；第三个是交换颜色，具体功能大家不妨自己试一试。

图1

画出矩形之后可以看到属性面板上有几个可控调节的选项，如图2所示。其中最有用的功能就是Stoke选项，顾名思义，它就是调节轮廓笔触的设置。点击下拉菜单，可以看到有很多预置的笔触，比如虚线、点线，还有一些很粗糙、个性化的笔触，大家可以利用这些来美化自己的Flash符号（图3）。其实这些也都可以自己定义，点击Custom按钮，会弹出一个对话框（图4），大家可根据上面的提示来设置个性化的笔触，笔触的类型有Solid（实心）、Dashed（虚线）、Dotted（带点）、Ragged（粗糙）、Stipple（点刻）和Hatched（阴影线）6种，各有各的风格和设置选项，你尽可自己试验，这里就不多说。



图2

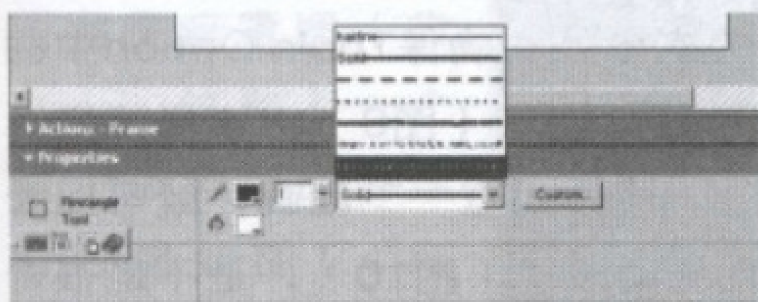


图3

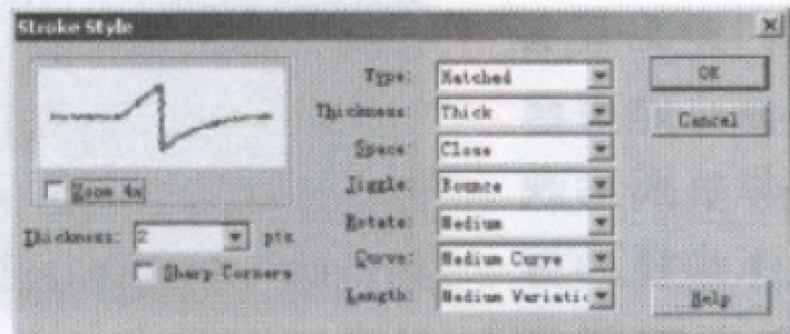


图4

接下来单击Timeline中的第1帧，会发现舞台中的矩形变成被选中状态，然后单击右键，在弹出的快捷菜单中选择“Create Motion Tween”命令，此时第1帧就从灰色变成蓝色，即变成一个Motion Tween Frame，而矩形也由蓝色的细线围了起来，不能直接进行修改，如果要修改可以双击矩形，然后在新的窗口中修改，这种修改不会影响到主舞台上的其他物体，而且可判断在舞台上的具体位置，很方便。除此之外，还可以在单独的窗口中进行修改，但这种修改不好判断物体在主舞台上的位置。选择物体单击右键可找到“Edit in Place”、“Edit in New Window”命令，分别对应以上两种修改模式。

之后我们打开Library窗口，可以发现里面多了一个Tween 1的Graph符号，这是因为要使用Motion Tween过渡动画，Flash需要一个符号来作为过渡动画的基础，因此系统会自动建立一个符号。但如果符号多靠系统自动建立并不好管理，因此笔者推荐在使

用“Create Motion Tween”命令之前，先选中舞台中的矩形，然后按F8，会弹出保存选中物体为符号的对话框，我们可以给它起个好记的名字，以方便后面的修改和管理。

继续我们的动画过渡。点击Timeline中的第10帧，按下F6插入一个关键帧，然后单击舞台中的矩形，点击属性面板上的“Color→Tint”，接着通过颜色选择器来选择一种颜色，譬如RGB分别为0、102、255，这时矩形就变成了蓝色，而系统也会在第1帧到第10帧之间自动建立过渡帧，并在帧上用从前指向后的箭头来显示这种过渡。在第20帧再插入一个关键帧，然后单击第1帧，按下Ctrl+Alt+C，或单击右键选择弹出菜单中的Copy Frames命令，再单击第20帧，按Ctrl+Alt+V，将刚才拷贝的第1帧粘贴到第20帧，这样就能保证第20帧和第1帧完全相同，使动画的衔接一致。我们按下Enter预览动画，就可以看到简单的变换效果，这种变换并不非常具有节奏感。我们可从第16帧开始连续插入4个关键帧，并且保证相邻两个关键帧中矩形的Color属性分别是None和Tint，这样其实就是为了让它不断地闪烁，这时Timeline应该如图5

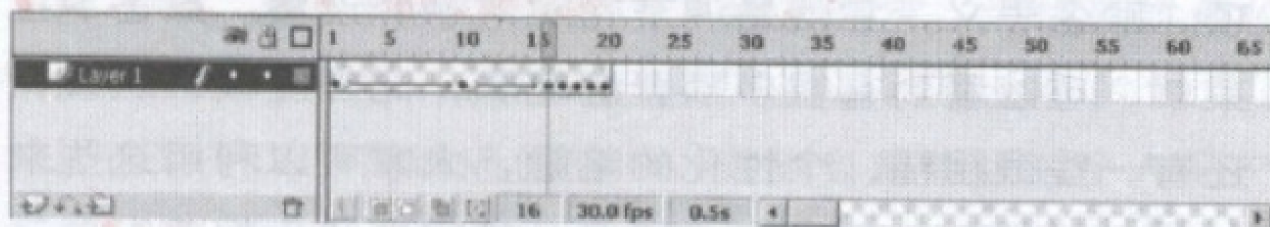


图5

所示。再预览一下动画，是不是感觉节奏感和变换已经紧凑了许多呢？

这时如果把帧的类型从Motion改为Shape，会有什么情况发生呢？我们不妨试一试。单击第1帧，然后选择属性面板上的Tween下拉菜单，选择Shape，这时帧会变成绿色，但中间的过渡帧上表示过渡的箭头不见了，取而代之的是虚线，这就说明过渡已经被取消，动画也就不连贯了，这是为什么呢？Shape偏重外形和内在的质地，因而它不能用预设的符号来显示，也就是说Shape Tween不需要符号也可以建立过渡动画。

我们重复上面的过程画一个矩形，然后选择帧，在属性面板上选择Shape Tween，可以发现系统并没有自动建立符号，而且矩形也可直接修改。但在属性面板上却没有Color属性，因为此时它并不是一个符号，当然也就不支持符号的属性方法。但如果我们直接对它进行填充，也可产生变色效果，不过这样并不能发挥Shape Tween的变形优势。下面我们就对它进行变形，来看看效果。

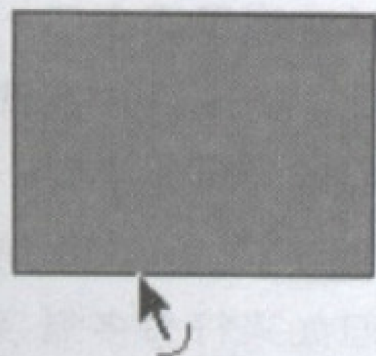


图6

在第10帧插入关键帧，然后单击舞台上的任意地方，保证矩形不在被选的状态下，用Arrow Tool（箭头工具）靠近矩形等到鼠标指针变成图6所示的形状时，按住鼠标不放朝你想拉的方向拉，发挥你的想象力随便拉吧。然后在第20帧插入一个关键帧，把矩形删掉，用Oval Tool（椭圆形工具），按住Shift拉一个圆出来，然后预览动画，是不是看到很有意思的形状变换动画了？我们可以用洋葱皮按钮来显示一下动画效果，如图7所示。

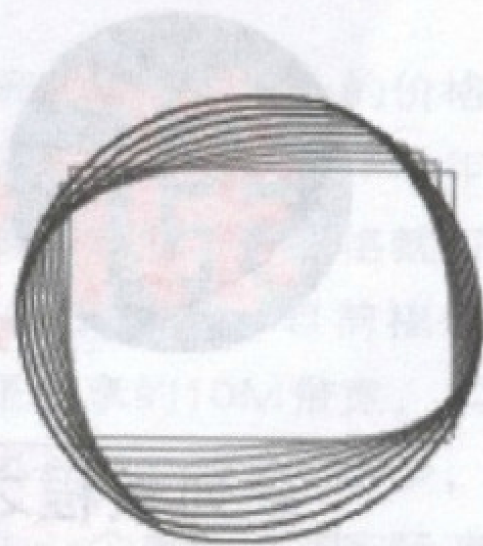


图7

通过以上两个例子，相信大家对Motion和Shape这两种变换的区别比较清楚了。下面我们继续实践，利用它们来做一些有趣的动画。

首先是Motion的路径动画。我们之前已经可以让物体沿着直线运动，那怎样让它沿着一定的路径运动呢？Flash提供了非常方便的工具，可以帮助你轻松实现这种效果：Motion Guide Layer（引导层），对于包含一个物体的层可以添加一个Motion Guide Layer，在这个Layer中可以创建物体运动的轨迹，Flash会自动将物体绑定上去，这样物体就会沿着轨迹运动。我们试验一下，还是先建立一个符号。

按Ctrl+F8，插入一个新符号，命名为“football”，接着找到一张足球的图片（网上此类资源应有尽有，别说找不到哦），点击“File→Import”将其导入到符号中，然后从Library中将它拖到舞台中，接着在Timeline中的Layer1处单击右键，选择Add Motion Guide，建立一个引导层。下面用Pencil Tool（铅笔工具）在引导层中划出一条曲线，如果曲线不够圆滑可以点击工具面板Options中的Pencil Mode选择Smooth类型（图8），接着在符号层中做一个Motion Tween变换，点击最后一帧，将足球拖到线条的末尾处。确保Tools Option中的Snap to Objects按钮在选中状态下（图9），这样就可以保证足球沿着线条的轨迹。最后预览一下动画，就可以看到足球沿着路径轨迹运动的动画了（图10），是不是很奇妙呢？

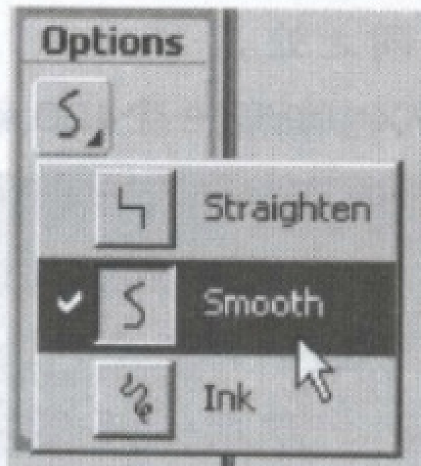


图8



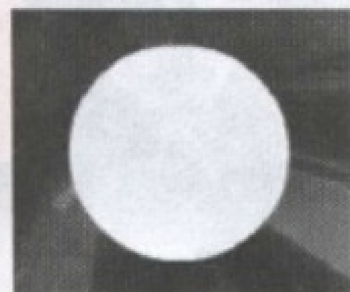
图9



图10

2.遮罩动画的制作

大家一定听说过遮罩动画，那什么是遮罩呢？举个形象的例子，遮罩就像放大镜一样，从放大镜上看去，放大镜经过的地方都会变大，遮罩也与此类似，只有遮罩下方的物体才能被显示出来，而其他地方都不可见。遮罩技术很有用，同样我们以实例来进行说明，利用遮罩来制作一个简单的动画。



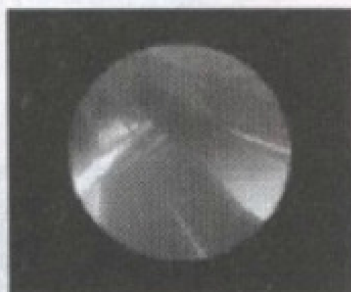


图11

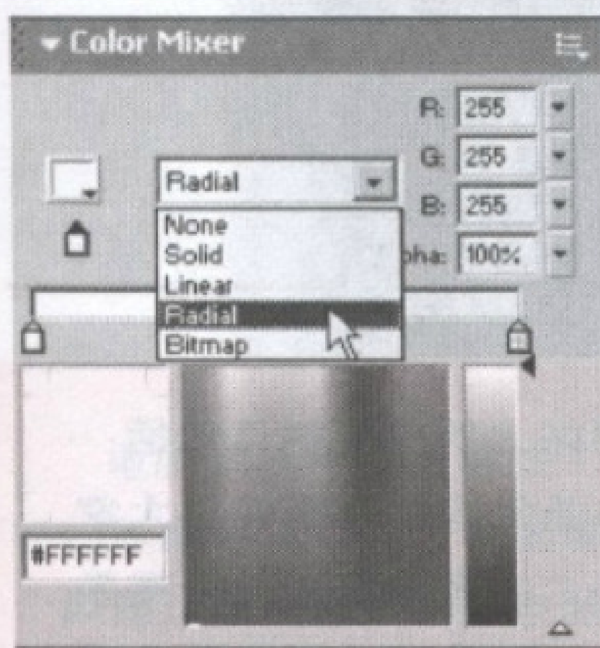


图12

输入一张图片，然后新建一层Layer 2，在新建层中创建一个圆形，接着右键单击Layer 2选择Mask命令，这时两个层的图标都会发生变换，而且都处于被锁状态，而舞台中也只有圆形下方的图像被显示了出来（图11），这就是遮罩的工作原理。如果把任何一个被锁层解锁，被遮住的部分就会显示出来。但这只是为了编辑时方便修改，输出动画时无论锁还是不锁都不影响遮罩效果，类似的我们也可以利用遮罩和渐变工具来创建探照灯效果。

重建一个新文档，在被遮层上任意写几个字，随便画点东西，然后在遮罩层上画一个渐变的圆。方法如下：先用椭圆工具拉一个圆形出来，然后选择Color Mixer，在填充下拉菜单中选择Radial，即放射渐变，然后即可利用下方的渐变编辑条进行渐变效果的编辑。点击空白处可以加入一个渐变色调节柄，点住一个调节柄向外拉可以删掉一种渐变色。编辑满意之后选择Paint Bucket Tool（油漆桶工具），点击要填充的圆形就可以了，效果如图13所示，接着确定圆形在被遮层（靠下），文字和图案在遮罩层（靠上），这和上一个例子正好相反。最终效果如图14所示。



图13



图14

可能你会问，怎么可以用文字来当遮罩呢？这里其实利用了一个小技巧，因为背景色是黑色，而被遮层的渐变圆通过上面的文字显示出来，可以给人一种探照灯的感觉。可为什么和一般的遮罩层相反呢？这是因为遮罩层和被遮层都有空隙可以通过，而不像一张图片那样中间没有任何空隙，但有渐变效果的层放到下面才会产生探照灯效果，这就不难理解与普通的遮罩层正好相反了。

遮罩是比较难理解和应用的一个技术，大家可以多多试验，相信会很快掌握它的。利用下期我们即将讲到的Action Script技术，还可以通过绑定来让遮罩随着我们的鼠标移动，想照到哪就照到哪，真是很酷呢！

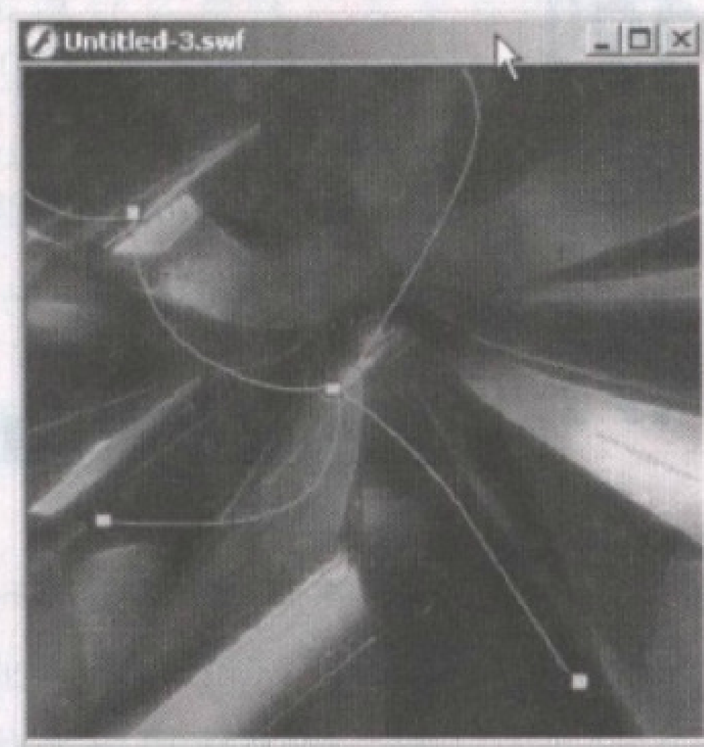


图15

对于Shape，我们可以利用它来构思一些巧妙的符号。比如画一条线段，然后转化为Shape Tween模式，创建一个关键帧，把它适当拖动，让它弯曲，曲率变换一些，但保证首尾位置不变，再导入一张比较酷的图片作背景，把这个线段多复制几条，旋转一些，改变一下角度，就可以创造非常好看的效果了。我在这里也作了个演示，效果如下几张图所示，是不是感觉做一个有创意的Flash就是这么简单？最终效果：图15，洋葱皮效果：图16，图17。

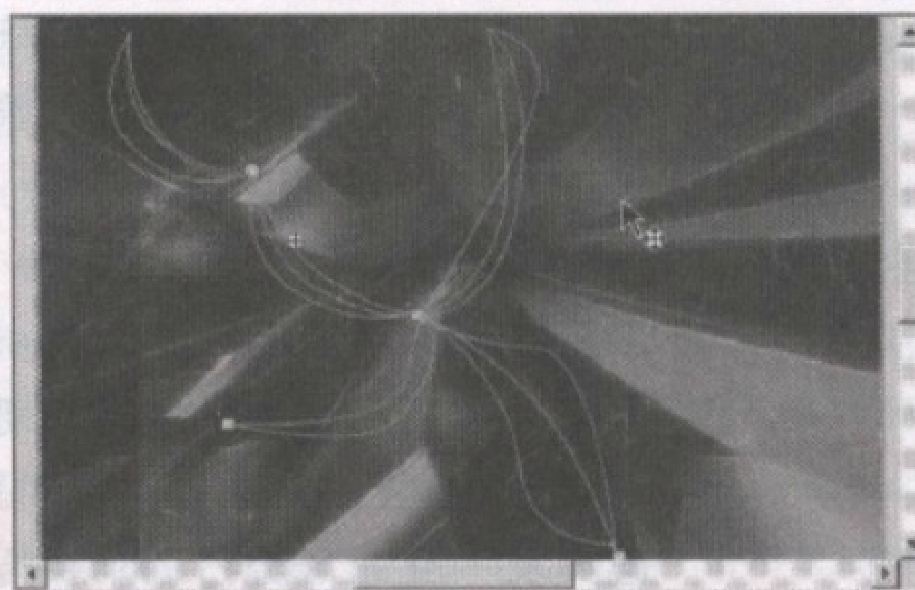


图16

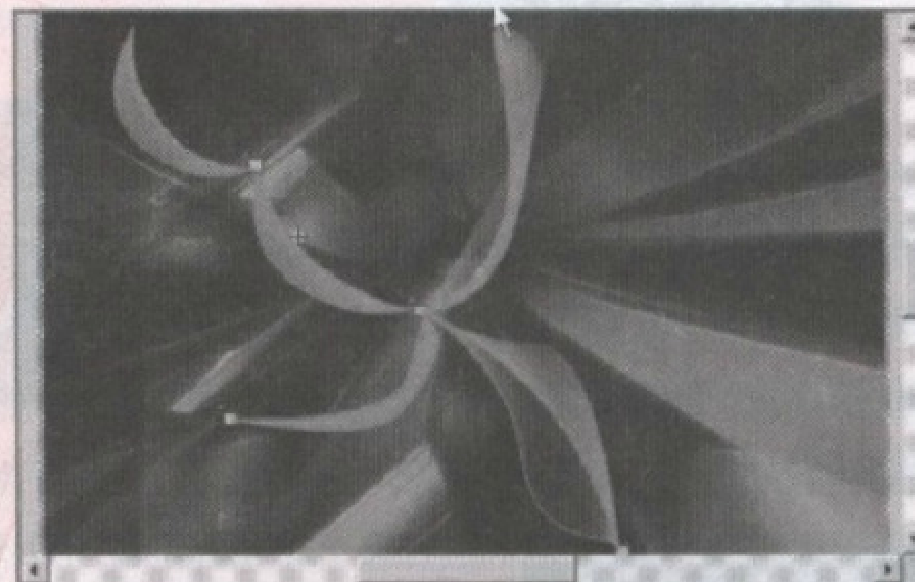
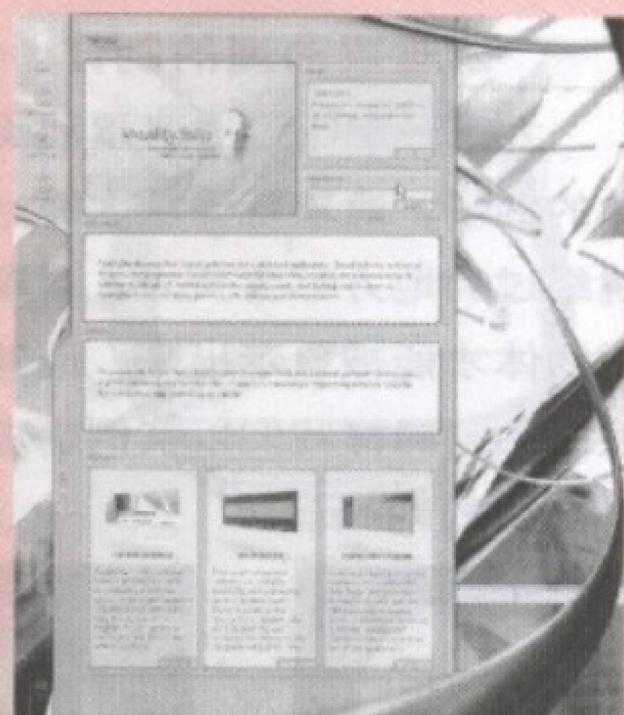


图17

这期我们所讲的内容并不太多，但这些都非常重要。一个好的Flash动画就是由许许多多的Motion和Shape变换组成。大家下来可以多研究研究，一定要加强实践，努力发挥自己的创意，也许精彩的Flash效果就在那一瞬间被创造出来了。

经典案例赏析

酷站赏析



http://www.realityslip.com/

非常棒的Flash站点，风格前卫，颜色淡雅，看着非常舒服，它在Motion方面的功力超强，值得一提的是他们的平面设计，3D的感觉也很舒展，有很强的空间感。

http://www.pixelranger.com/

Flash高手Shane的个人网站，其强在节奏变换、颜色搭配和创意上。现在Shane已经加入2Advanced Studio，真可谓强强联手啊，看他们的最新作品就知道了，一个字：酷。



本期推荐的网站

资源类：

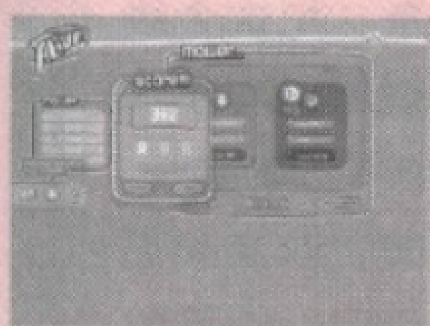
1.闪客帝国（http://www.flashempire.com/，如图23）：一个非常专业的Flash综合网站，内容全面而且权威，你不仅可以在此学到Flash的制作技巧，还能欣赏到闪客们的经典之作。网站上的主要栏目包括：爬行榜，闪客原创作品排行；演练场，闪客施展拳脚的场地；下载区，大量的源代码以及组件供大家学习和交流；在线教程，详细讲解各类Flash的制作技巧和方法；闪客交流中心，闪客论坛，一个高手如云的地方。经典的站点无需太多，其实只要能吸收闪客帝国中的精华，也许做一名闪客高手就为时不远了。

2.闪客天地（http://www.flashsky.com/）：又一个经典的Flash综合网站，以Flash作品欣赏为主。主要栏目包括Flash欣赏、Flash酷站评赏、精品源程序下载、Flash声音资源、闪客天地论坛、MTV音乐区、卡通动画区、闪客天地排行榜等。

3.闪秀（http://www.flashxiu.com/）：经典Flash动画的集散地，内含游戏类、MTV类、动画类、卡通类及一度非常流行的阿贵专辑和悠网专辑，是一个经典Flash作品大宝库，不可不去。

Flash网站类

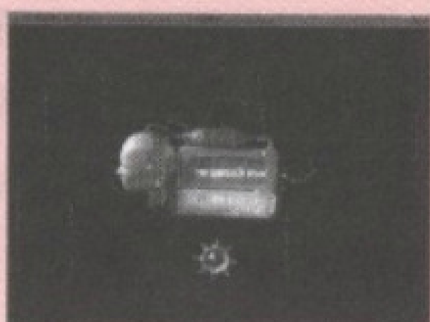
1.Alive is（http://www.aliveis.com/main.html）：以Flash为主体架构的国外站点，黄色背景加上动感的画面，让人印象非常深刻。你不妨四处点击一下，还有很多Flash小游戏可以玩呢。





2.龙城闪客（http://www.flash126.com/lcskf2/index.html）：龙城闪客可谓大名鼎鼎，页面整体设计得动感十足，色彩绚丽，非常有吸引力，里边还收集了站长制作的Flash作品集合。

3.无限接近（http://www.3dren.net/）：3D给人以无限的想象空间，无限接近就是一个非常成功地将Flash与3D完美结合的典范，将带给你3D的震撼！



经典Flash动画欣赏

1.我和MM（http://www.8cuo.com/js/mymm/，卡通类）：有些事可以忘记，有些事可以怀念，有些事一直魂牵梦绕，有些事一直无能为力……看完这个号称2002年最感人的Flash，你就会感悟爱情之艰辛，好的Flash作品能让人记住一辈子，真的。

2.神啊，救救我吧（http://flash.mmwx.com/list2.asp?id=329，MTV类）：以陈小春的同名歌曲制作而成的三国版Flash作品，极尽幽默夸张之能事，非常具有观赏性。

3.小小动画系列（http://tt67.com/katong/xiaoxiao.htm，卡通和游戏类）：创意奇特，设计新颖，犹如看武打动作片一样，幽默风趣，不可不看。P

下期预告： Flash的变化与过渡基础已经介绍完了，下面就是另外一个难点：Action Script。只有掌握了Action Script，才能利用Flash的强大交互性设计出更有魅力的作品，在Action Script的讲解中我们依然会结合详细生动的实例。千万别忘了我们下期的约定哦！

插图 宋洋



应用心得

编者按： 最近一段时间，收到了很多读者朋友们的E-mail，是询问“应用心得”这个栏目投稿要求的。还有很多朋友的投稿，小编我是一边看一边叹息，明明是很有些“东西”的文章，但作者的写作思路、切入点和写作规范等多方面都存在问题，这类投稿往往还很难修改，因为修改和重写没什么两样，最后只好弃用了。

这次我就着重介绍一下软件方面的心得文章写作时有哪些注意事项。对于Word、ACDSee这种日常使用较多的软件，要深入挖掘其潜力而不应该停留在简单的功能介绍。对于其它软件，也一定不要简单地写成功能介绍，而是要着重体现“我”用这些功能去做什么事情。大家可以看看“Ghost操作咱玩‘批处理’”一文，这篇文章的侧重点并不是介绍Ghost Go软件要怎么使用，而是告诉大家可以借助这个工具比较顺利地完成备份过程。对功能相似的多个软件做对比的文章，不能是简单地罗列事实，而要立场鲜明地对这些软件的优劣强弱进行说明并给出自己的推荐。

消除电脑噪声小窍门

■四川 spiceboy

电脑的噪声源有哪些？电脑中最大的噪声来自各种各样的风扇，现在一台电脑里至少有电源风扇和CPU风扇两个风扇，而电源风扇是电脑工作时最大的噪声源，CPU紧随其后，如果还加装了显卡风扇、机箱风扇等，那噪声“不可估量”。除此之外，个人认为第二大噪声源应该算光驱，尤其现在的高倍速光驱，只要把盘放进去，“呜呜”的声音就开始出来，强烈的时候给人的感觉就是光盘是不是要飞出来了。第三大噪声源得算硬盘了，低速硬盘时代还有比较安静的迈拓硬盘，现在7200转的高速硬盘哪个读盘时不发出点锯木头的“咔咔”声？

一、电源风扇噪声消除

电源风扇噪声消除，它分为转动噪声和震动噪声。转动噪声一般是由于风扇轴承缺乏润滑造成的。解决办法是在风扇轴承上滴数滴轻质润滑油（如缝纫机油）。而震动噪声一般是由于风扇叶不平衡、叶片在轴上松动以及轴承间隙过大造成的。如果是个别叶片积累污物，清除污物即可；若是风扇叶片缺损、不对称，或是轴承间隙过大，最好更换一个新的电源风扇。

二、CPU风扇噪声消除

CPU风扇的轴承和扇叶是很容易引起噪声的地方，长久使用后风扇的轴承可能由于缺油而摩擦太大，也会发出较大的噪声，可给风扇轴加点机油。具体操作是把风扇转轴上的标签小心揭开，加入油再盖上。有人提出没有机油时可用植物油代替润滑油，需要提醒的是植物油也可暂时起到润滑的作用，但植物油使用一段时间会变得黏稠，反而会影响风扇的散热效果，所以不推荐使用。

如果风扇扇叶的品质不是很好，经过一段时间的转动，扇叶有可能由于发热而变形，触及内壁，发出噪声，这种情况可拿刀片在划痕处轻轻地刮几下，意在增加扇叶与内壁之间的距离，避免两者摩擦。

三、光驱噪声消除

使用虚拟光驱软件，把一些常用的光盘作成镜像储存在硬盘中，这样就可减少光驱的使用频率，噪声自然就降低了。目前比较流行的虚拟光驱软件有Virtual Drive、CD Copier、DAEMON Tools、CloneCD等。这样做不会降低光驱的读写速度，相反，还会有所提高。还有一个方法就是使用光驱降速软件。现在的高速光驱更多是厂商为了市场竞争的需要才疯狂提速的，我们在使用中为了降低噪声完全可把光驱降速使用，刻录软件Nero中的Nero DriveSpeed就可很方便地做到这点，在第一次运行时Nero DriveSpeed会对你的CD-ROM进行测试，接下来我们就可从Nero DriveSpeed提供的下拉菜单中直接选择我们要的速度。

四、硬盘噪声消除

硬盘的噪声可能来自自身的震动，这个时候就不仅仅是发出烦人的噪声这么简单了，而是涉及到硬盘的安全问题，因为安装不当引起的震动有可能损坏硬盘，所以水平安装的硬盘必须与机箱平行，垂直安装的硬盘必须与机箱底面垂直，不能歪斜。最重要的是硬盘必须紧固（建议固定硬盘要用3颗以上的螺丝），但同时要注意硬盘的固定螺丝不能太长和拧得太紧，以防损伤电路板和盘片。至于硬盘本身读写的噪声，虽然有官方的降噪软件，但这是以牺牲读写性能为代价的，不推荐使用。

五、其它噪声消除

还有一个容易忽略的噪声源是机箱本身。在选购电脑时，必须注意机箱的硬度以及机箱与箱体的连接方式。材料太薄和用料太“节约”的机箱刚性较差。用手轻轻挤压和扭转箱体就可检查其硬度是否合格。箱盖与箱体采用螺丝固定的机箱比较稳定，而那种免螺丝的机箱则容易发生震动，最好在购买时思量一下。另外，可在安装和使用过程中采取一些适当的减震措施，如在箱盖内与箱体直接接触的部位贴上3～4毫米厚的塑料泡沫条，再上紧箱盖。

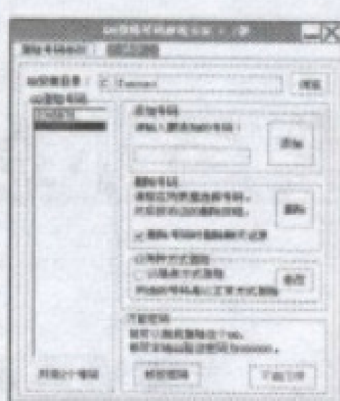
轻松修改QQ登录号码

■湖南 aj

用过QQ的朋友都知道，如果你在电脑中第一次使用QQ时，必须通过QQ注册向导将数据下载到电脑中才能使用QQ，而当你成功登录QQ服务器后，在QQ登录窗口的QQ号码列表中就会留下你的QQ号码，下次登录时就可直接从QQ号码列表中选择自己的QQ号码。很多时候我们希望能方便地增加、删除QQ登录窗口中的QQ号码列表，但在QQ中这并不是一件容易的事情，因为QQ程序并没有为用户提供QQ登录号码管理功能。现在有了"QQ登录号码修改专家"，修改QQ登录号码就非常轻松了。

一、轻松增加、删除QQ登录号码

启动"QQ登录号码修改专家"，程序界面如图1所示。单击"浏览"按钮找到QQ安装目录，这时在左侧的"QQ登录号码"列表框中就会显示出QQ登录列表中所有的QQ号码。


图1

当用户需要将QQ号码从QQ登录列表中删除时，在"QQ登录号码"列表框中选择要删除的QQ号码，然后单击"删除"按钮即可。如果将"删除号码时删除聊天记录"复选框选中，那么在删除QQ登录号码的同时也将你的聊天记录从电脑中删除。笔者在使用中发现，程序在删除聊天记录时是将整个以QQ号码所表示的文件夹从电脑中彻底删除，因此可有效保证用户QQ号码及聊天记录不被他人看到。如果你是在网吧等公共场所使用QQ，在使用完后，强烈建议你使用"QQ登录号码修改专家"将QQ登录号码及聊天记录从网吧电脑中删除，以保证QQ安全。

当用户需要在QQ登录列表中添加新的QQ号码时，在"添加号码"编辑栏中输入要添加的QQ号码，单击"添加"按钮即可将新的QQ号码添加到登录列表中，这时用户启动QQ就可从QQ登录列表中找到新添加的QQ号码。

二、轻松查看本地QQ信息

如果你的QQ不幸被盗，气愤之余你最头痛的是原来QQ号码中的好友列表和聊天记录找不到了，有没有办法能将丢失号码中的好友列表和聊天记录找回来呢？不要着急，只要你的电脑中保存有被盗QQ号码的资料，利用"QQ登录号码修改专家"就可快速找回QQ好友列表和聊天记录。

启动"QQ登录号码修改专家"，在"QQ登录号码"列表框中选择要查看资料的QQ号码，单击"修改密码"按钮，这时系统会弹出一个消息框提示你密码已更改，你可使用"000000"登录该QQ。

断开与因特网的连接，然后启动QQ，用你被盗的QQ号码登录，要求输入密码时输入"000000"，这时你就可重新看到熟悉的好友列表，剩下来的工作就是将好友列表及聊天记录导出来。怎么样，很方便吧。不许利用它来做坏事哟。

Ping命令—妙用

■广西 韦毅琦

Ping是局域网中常用的一个命令，它可通过对目标计算机发送32位数据包，以检查其返回时间并判断网络速度。我们可利用它来寻找最快的腾讯QQ服务器，让我们聊得更畅通无阻。

使用过QQ的朋友都有这样的体验，有时候一条消息老半天发不出去。事实上，出现这种现象并非完全是网速的原因，腾讯的服务器太忙才是主要因素。QQ用于消息发送的服务器有8台，它们是sz.tencent.com、sz1.tencent.com……在这些服务器中，哪台登录的QQ用户越多，哪台工作就越繁忙，处理速度也就越慢，如果你登录的是那台在线用户相对较多，消息半天发不出去也就不足为奇了。那么这个问题如何解决呢？很简单，换台在线用户较少的就可以了，这就要求我们要对8台服务器进行网速测试，于是，Ping命令便派上用场了。

首先，打开记事本输入以下命令行：

```
ping sz.tencent.com>speed.txt
ping sz1.tencent.com>>speed.txt
……
ping sz7.tencent.com>>speed.txt
```

然后将其保存为BAT文件，可任意取名。双击执行这个刚刚创建的BAT文件，系统便开始进行测试工作，你会发现在同一级目录下有一个新创建的名为"speed.txt"的文本文件，这就是测试结果。打开它后你会发现其中记录了各台腾讯QQ服务器的网速信息，我们只要比较各服务器的"Average=数值"一项，便可知道哪台速度最快工作效率最高了，数值越小速度自然也就越快了。这下知道如何寻找速度最快的腾讯QQ服务器了吧？

一句话技巧

Win98中输入法排列是有固定顺序，如果想重排输入法顺序的话可采用如下方法，展开HKEY_CURRENT_USER\Keyboard layout\Preload，可以见到键名从数字1开始的多个子键名称，具体个数与系统已安装的输入法个数相同。你可以通过更改其名，将输入法按自己的需要重新排序。你甚至可以通过新建主键值来填加输入法，只要你知道每个输入法的主键数据。

（山东 林儿）

MS-DOS背景窗口的颜色是黑黑的，修改一下注册表就可以更改其背景颜色，具体操作为打开注册表（在"运行"下键入regedit后回车），找到HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Command Processor子键，双击右侧窗口中的"DefaultColor"字符串值，将其值设为0表示白色，F表示黑色。（此方法在Win2000和WinXP中有效）。

（辽宁 柳林）

榨干SnagIT的每一滴“油水”

■山东 郑振涛

SnagIT是款著名的抓图软件，写稿的朋友很难离开它，事实上除了我们平时常用的那些功能外，它还有很多另类“功夫”，现在我们就一起来彻底榨干SnagIT的每一滴“油水”。

一、SnagIT里的另类截图法

1.抓取异形图片

有些软件的界面是不规则的，甚至是由多个小窗口组合而成的，这时要抓个完整的软件界面可不容易。如果你不嫌麻烦，可分别抓取子窗口，然后再用图像处理软件把它们组合起来，而使用SnagIT的异形图片捕获功能就可轻松地完成任务。

在SnagIT的“输入”→“形状”子菜单中，包含5个选项，分别是手绘区域、椭圆、圆角矩形、三角形和多边形，如图1。现在我们来选择“手绘区域”，然后单击“捕获”，在屏幕上单击鼠标来确定开始点，不要松开，一直拖动鼠标到绘制出需要的形状，松开鼠标，即可捕获完成。

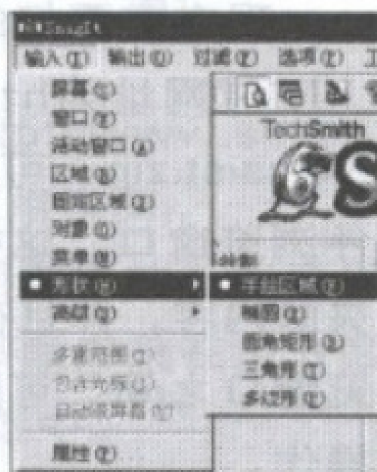


图1

2.捕获完整DOS屏幕

怎样截取MS-DOS模式下的屏幕截图呢？如果直接在DOS窗口下截取，画面质量会很低，而且很难看清屏幕上的文字，就让SnagIT来帮你一把。

选中“输入”→“高级”→“完整DOS屏幕”，然后将DOS窗口切换到全屏幕方式，按键盘上的Print Screen Sys Rq键，切换回SnagIT，你会看到如图2所示的预览窗口，截取到的图片质量上成，而且会自动以反白显示文字，非常清晰锐利，直接保存图片好了。

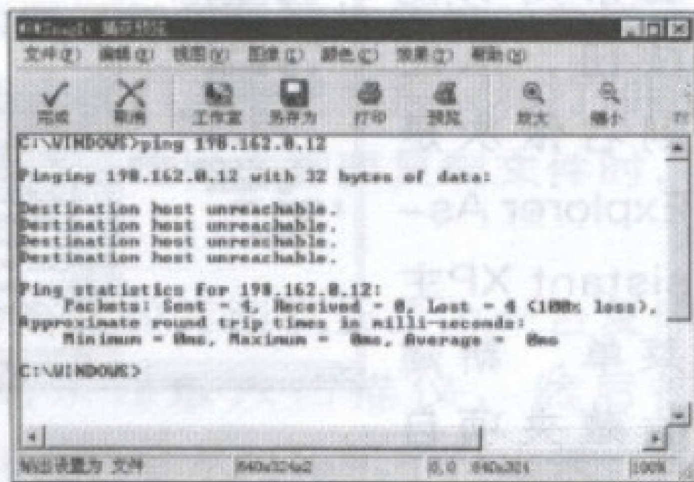


图2

3.捕获壁纸

想要桌面上的壁纸，不用翻目录去找，用SnagIT就可以了，单击“输入”→“高级”→“墙纸”，再单击“捕获”，一张完整的壁纸就被抓下来了。

4.抓取程序图标

想把别人程序里的精美图标据为己有吗？SnagIT还可抓取程序文件里的图标。选中“输入”→“高级”→“程序文件”，单击“捕获”，会出现“打开”对话框，在包含图标的文件上双击鼠标，就可看到其中包含的图标、位图和光标资源了，如图3，单击“浏览”可选择其它文件，单击“确定”即可保存选定的资源。

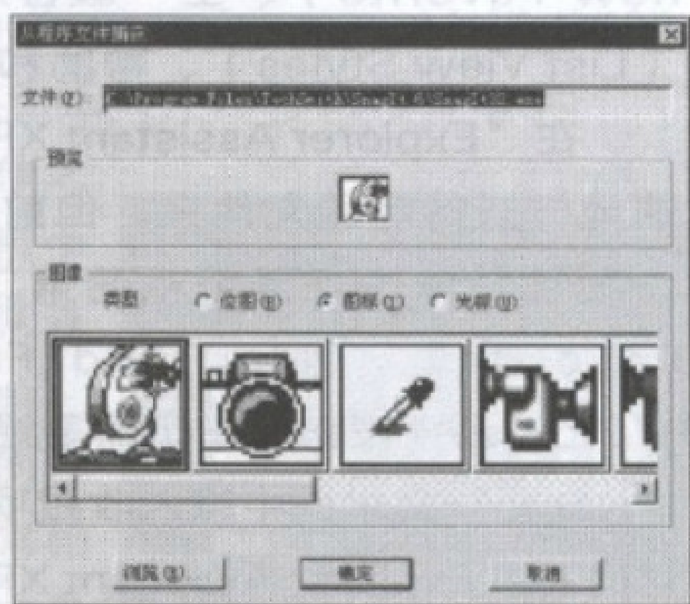


图3

二、抓图之外的真功夫

1.给图片加注释

经常写稿的朋友一定会非常喜欢该功能，因为用它来加注释实在太方便了。在SnagIT的“捕获预览”窗口中执行“文件”→“SnagIT工作室”（或直接单击SnagIT工作面板上的相同按钮），打开“SnagIT Studio”窗口，如图4，单击“导入”按钮导入要注释的图片，在左边的“图库”列表中把要插入的文字框拖放到图片的合适位置，再在框上双击鼠标左键，即可编辑框中包含的文字了，处理完成后，单击“导出”可将图片存为需要的图片格式。

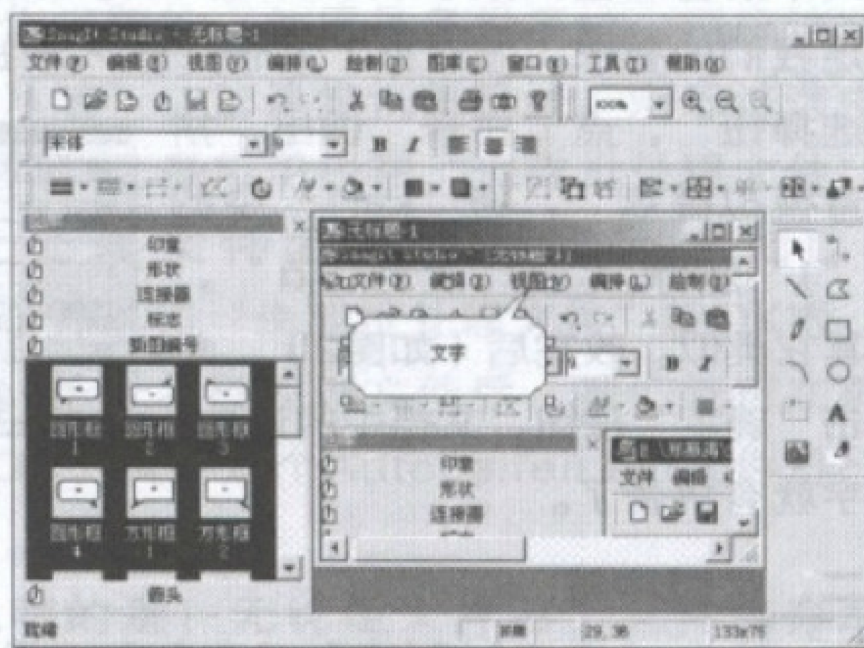


图4

2.电脑屏幕上玩“OCR”

SnagIT可捕获屏幕上的文字，其实这也可以归类到抓图功能中，不过还是有很大不同，我们可用它来获取某目录下的文件夹列表，例如Windows的安装目录。

单击“文字捕获”，再选中“文件”→“自动滚屏幕”，然后在资源管理器中打开Windows目录，并以“详细信息”方式显示文件列表，单击SnagIT中的“捕获”按钮，在Windows目录中单击鼠标，窗口会自动滚动以捕获全部的文件信息，然后就可预览到捕获的文字了，如图5，单击“完成”可保存为TXT文件。

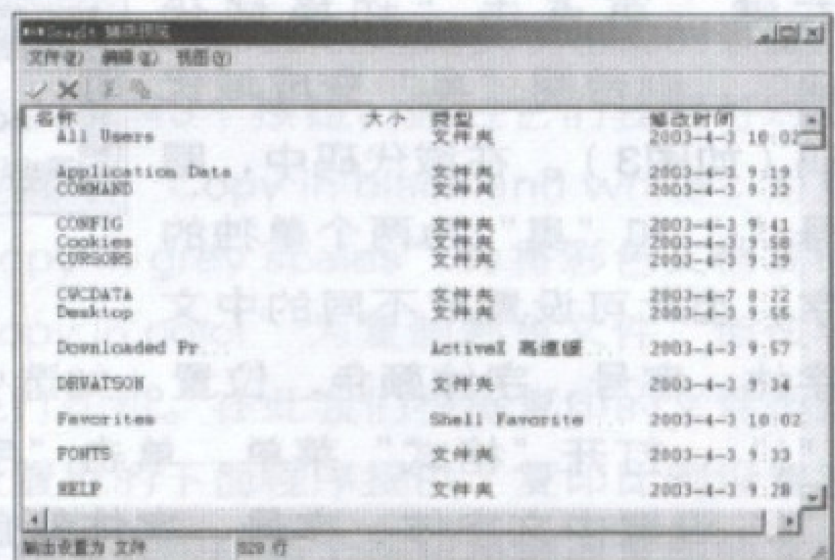


图5

3.SnagIT虚拟打印机的妙用

大家知道，有些文字处理软件，例如WPS Office等，在未安装打印机的机器上使用时，将无法执行打印预览，虽然SnagIT安装的只是个虚拟的打印机，但仍足以让WPS可正常地进行打印预览。

灵活应用Word 2000中的中文版式

■北京 刘霞

看到下图了吗（如图1），你猜是用什么制作的？其实就是用Word 2000的中文版式。不相信？那就跟我走一遭吧！

1. 开 卷 有 益（kāi juàn yǒu yì）
2. ◈ ◈ ◈ ◈ ◈
3. 奥 时 刻 表
4.

图1

一、拼音指南

许多文章讲了可用Word 2002的“拼音指南”或利用“自然码输入法”给汉字注上拼音。对于只装了Word 2000且没有装“自然码输入法”的朋友，可用下面的方法。

输入“开卷有益”，再选中这4个字，打开“格式”菜单，单击“中文版式”→“拼音指南”→“拼音指南”，Word就自动给这4个字添加了拼音，如“开”为“kai1”，其中拼音后面的数字表示的是声调。显然，这种拼音不满足我们的要求，怎么办？右击“输入法提示行”的“键盘选择钮”，点“拼音”调出“拼音模拟键盘”，将“kai1”中的“1”删除，“a”改为“ā”，其它类似。改完后（如图2），单击“确定”按钮，文档中的这4个字就有拼音了。

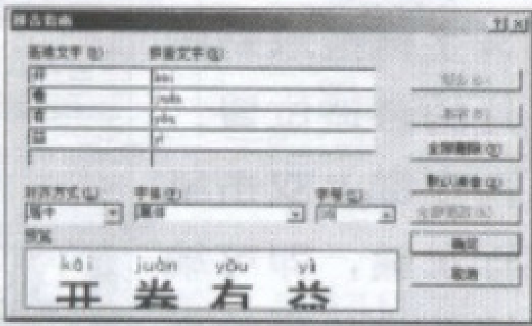


图2

二、带圈字符

输入“奥运时刻表”这5个字，设好中文字体、字号、字体颜色。先选中“奥”，打开“格式”菜单，单击“中文版式”→“带圈字符”，或者单击“特殊格式”工具栏上的“带圈字符”按钮，打开“带圈字符”对话框，选择“增大圈号”和“圈号(”，然后单击“确定”按钮。另外4个字操作类似。

这里有几个问题：1.带圈字的圈和字的颜色一致，能否改成不一致？2.默认的圈号只有4种，能否用其它圈号或图形符号？3.能否分别调整圈和字的字体、字号、位置？

选中带圈“奥”点击鼠标右键，再点击“切换域代码”，则带圈“奥”变成域代码（如图3）。在域代码中，圈号“(”和“奥”为两个单独的字，因此可设置成不同的中文字体、字号、字体颜色、位置。如选中域代码中的圈号“(”，打开“格式”菜单，单击“字体”项，对圈号“(”设置中文字体、字号、字体颜色等，在“字符间距”的“位置”处可“提升”或“降低”位置。类似可对“奥”进行设置。如要用其它符号代替圈号“(”，仍是在这个域代码里设置。选中域代码中的圈号“(”，打开“插入”菜单，单击“符号”项，可选中“字体Wingdings”里的符号“*”，单击“插入”，则“*”替代了“(”。设置好后，鼠标右击域代码，点击“切换域代码”，则变成了图1的彩色时钟。其它几个带圈字的修改与带圈“奥”的修改方法一样。对于“中文版式”的“纵横混排”“合并字符”和“双行合一”的使用方法，在这里就不多谈了，修改方法与上面讲的类似，都是“切换域代码”后修改。

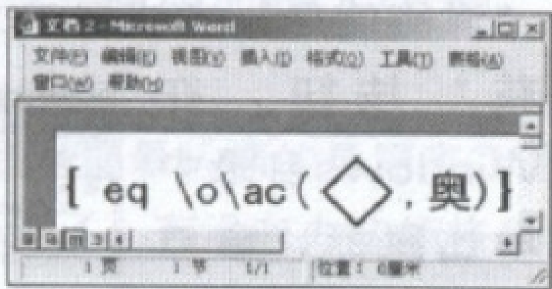


图3

两个窗口的资源管理器

■福建 尹竹

当我们需要整理电脑中的软件或者文档资料时，往往涉及大量复制、粘贴操作，通常的方法是同时打开多个窗口，并在这些窗口之间来回切换。尽管现在也有一些文件管理器，如Windows Commander等提供了两个相对独立的浏览窗口，但在操作之前，还必须另外执行这些软件。

现在有更好的解决方式了，Explorer Assistant XP（下载网址为http://www.explorerassistant.com/exassist.zip）可直接在资源管理器中新开一个独立的文件浏览窗口，这样资源管理器中就可同时显示两个文件夹的内容，并且在Explorer Assistant XP窗口和原先的浏览窗口之间，可随意地对文件进行拖动、剪切和粘贴等操作。

安装Explorer Assistant XP后，打开“资源管理器”或“我的电脑”，从“查看”→“浏览器栏”级联菜单中单击“Explorer Assistant”，这时就可看到资源管理器中多出一个“Explorer Assistant XP”浏览窗口（如果尚未注册，软件会弹出一个提示对话框，选择“I Agree”即可）。标签页下方的工具栏中有一些常用功能按钮，从左到右依次是Explorer Assistant XP主菜单、新建收藏夹项目（Create new Favorite）、上一级目录（Dir up）、查看方式（List View Styles）、帮助和关于（如图1）。

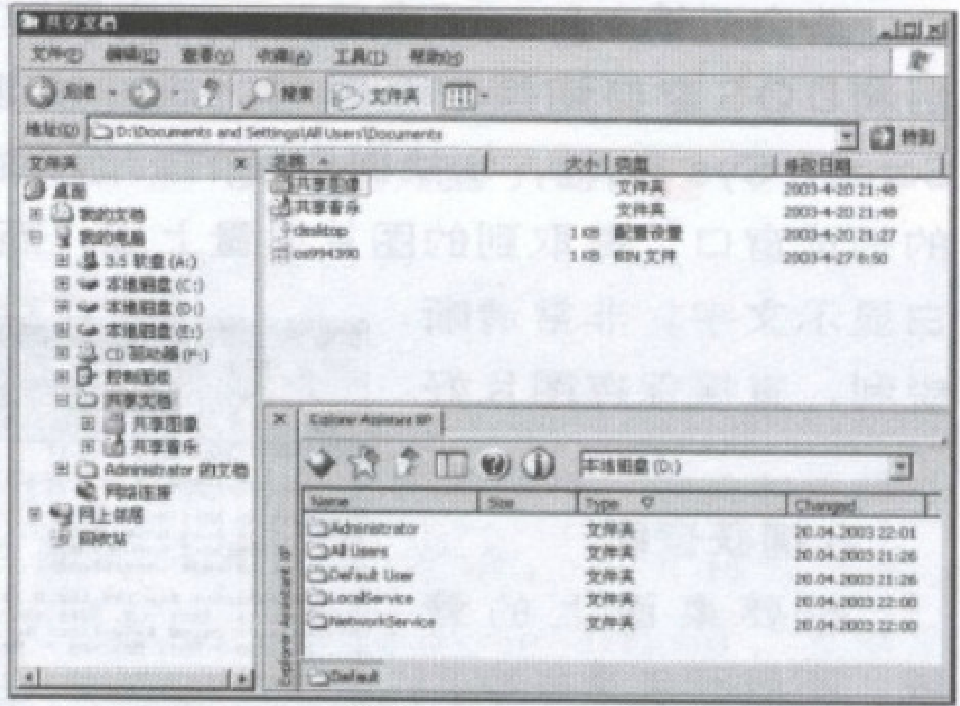


图1

在“Explorer Assistant XP”浏览窗口中，我们可快速地打开特定的文件夹，但前提是必须建立相应的收藏夹项目。单击工具栏中的第二个按钮“Create new Favorite”，弹出“Add Favorite”对话框，单击“Browse”按钮，指定需要经常访问的文件夹，然后在“Name”文本框中输入收藏项目的名称，确定后退出。这时在“Explorer Assistant XP”窗口下方会出现相应的标签按钮，单击它即可打开指定的文件夹。

Ghost操作咱玩"批处理"

■安徽 松涛

Ghost尽管可在短时间内备份或恢复整个操作系统和所有用户数据，但对于刚接触电脑的初学者，面对DOS加英文的"神秘"操作，面对众"老鸟"小心"毁系统、崩硬盘"经验性善意忠告，我们只能敬而远之，似乎也只能这样了。其实，一款叫做"Ghost Go"的小工具，可将Ghost的所有操作简化到一个批处理文件中，用户只要执行这个批处理文件即可轻松完成系统的备份和恢复操作，别看软件名称是E文的，操作界面可是全中文的哦（**见图1**）。

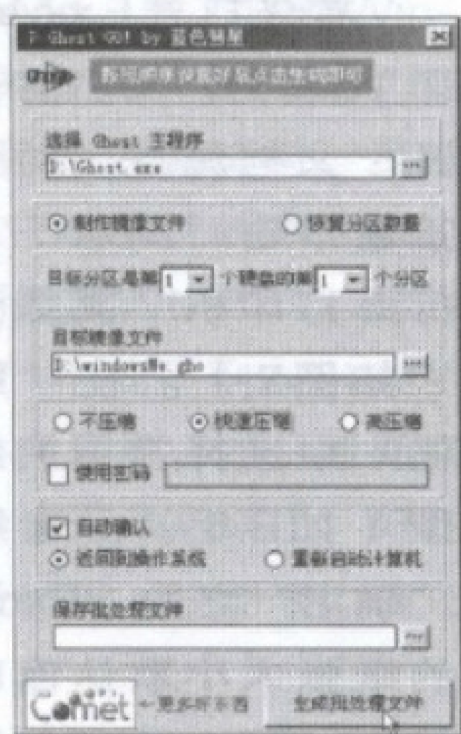


图1

该软件为免费软件，下载地址为http://www.skycn.com/soft/11903.html。下面看一下应用实例。

目标：将自己喜欢的操作系统连同常用的一些应用软件和需要备份的用户数据资料统统按顺序装在主分区C盘，然后将整个C盘的文件备份到D盘中。

操作：执行Ghost Go，用户首先要在软件界面上方"选择Ghost主程序"中指定"Ghost.exe"程序所在的文件夹，由于是备份系统，所以默认选中的"制作镜像文件"不用更改。接下来是设置目标分区，如果你和我一样用的是单块硬盘，则可直接在下拉菜单中选中第"1"个硬盘的第"1"个分区（分区一般都是以C盘为第1编号）；如果你是双硬盘或多块硬盘，则必须指定要备份的分区所在的硬盘号。"目标镜像文件"是用来指定生成镜像文件所要存放的路径的，用户指定一个文件名然后将其放到哪都行啊（注意：千万不能放在C盘啊），如我输入的为"D:\windowsMe.gho"。在镜像文件的压缩方式上一般选择"快速压缩"即可，压缩速度和文件大小毕竟都能沾光啊。如果你怕别人随意帮你恢复系统或删除你的镜像文件，那就设置个密码吧，反正我是不用设置的，毕竟麻烦而且要是忘了密码……接下来的操作学问很大且相当关键，无论是备份还是恢复系统，一定要选中"自动确认"，否则Ghost弹出的英文对话框又会让你发蒙的。如果是备份系统，则应该选中"返回到操作系统"；如果是恢复系统，则应该选中"重新启动计算机"。最后用户在"保存批处理文件"中指定一下批处理文件名和保存路径（如D:\Autobeifen.bat）并单击"生成批处理文件"就OK啦。得到这个Autobeifen.bat批处理文件后，我们就可在需要时切换到纯DOS下执行这个Autobeifen.bat文件进行系统的自动备份。

最后需要说明的是：无论是文件名、文件保存路径，还是密码，均不能出现中文。用于恢复系统的批处理文件制作方法与此类似，大家可自己试试。

超级复印机仿真工具——Photocopier

■天津 武金刚

如今，很多家庭都购置了扫描仪和打印机，这样大大地方便了日常工作。其实我们还可把扫描仪和打印机结合起来仿真成一台复印机，这样在需要复制文件时，再也不用专门的复印机了。

Photocopier可将扫描仪和打印机仿真为一台复印机，你只要将要复印的东西放入扫描仪，然后按"Copy"按钮，一份复印件就会从打印机中打出来，其"复印"质量一点也不逊色于普通的复印机。

Photocopier可到http://www.skycn.com/soft/3028.html下载，下载后双击其EXE文件即可执行安装。

在使用Photocopier工作之前，我们先要确定该计算机中的扫描仪、打印机都已正常连接。随后启动Photocopier，其主界面**如图1**所示。它的操作和普通的复印机操作非常相似，当我们要复印一份文件时，首先将这份文件放到扫描仪中，然后打开打印机电源，单击Photocopier主界面中的"Copy"按钮，随后便可看到需要复印的文件会从打印机中被打印出来，怎么样，是不是够方便的？

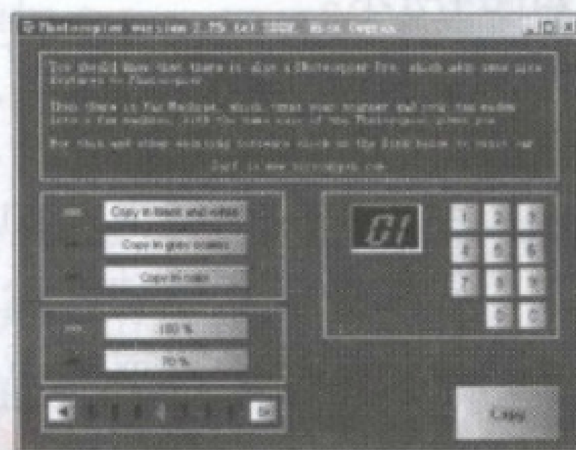
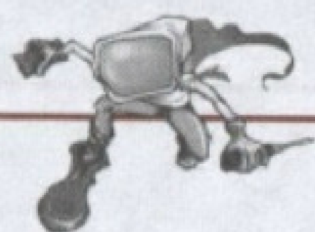


图1

根据不同的文件，Photocopier还提供了相应的设置。在程序主界面的左上端有3个按钮，通过它们我们可对复印方式进行设置，其中"Copy in black and white"为复印黑白文档，"Copy in grey scales"为将彩色文档复印成灰度文档，"Copy in color"为复制彩色文件，但该项功能需要配置彩色打印机。在此我们根据复印的文件类型进行选择。在该设置框的下面程序提供了复印比例设置按钮，我们可通过该设置框中的两个按钮将需要复印的文件复制为100%或70%比例的文件。程序的最下方是一个复印颜色比例设置滚动条，在此我们可用鼠标单击两侧的三角按钮即可来调整复印文件的颜色浓度。在界面的右侧有11个数字按钮，通过此按钮我们设定复印份数，程序默认为一份，我们可用鼠标单击相应的按钮来选择需要复印份数，随后单击"Copy"按钮即可按份数进行复印。怎么样，小小的Photocopier是不是给我们带来了很多方便？



给Excel设个固定纸型

■安徽 屠志成

一般文档打印时默认的纸张大小都是A4，Excel也不例外。我们在使用某一办公软件时，多数时候使用的是同一种纸型，对于Word来说，可通过在“页面设置”中把某一纸型设为默认的方式来获得固定大小的文档页面（如图1），但Excel的“页面设置”中却没有这种设置方式。那么，到底能不能为Excel设置一种经常使用的默认纸型呢？答案是肯定的。

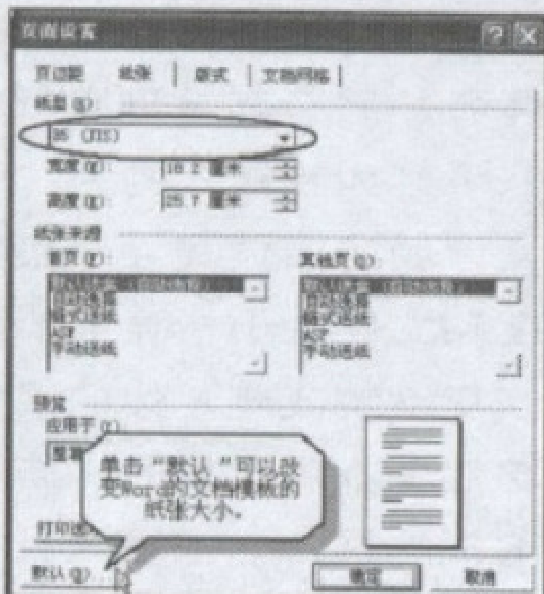
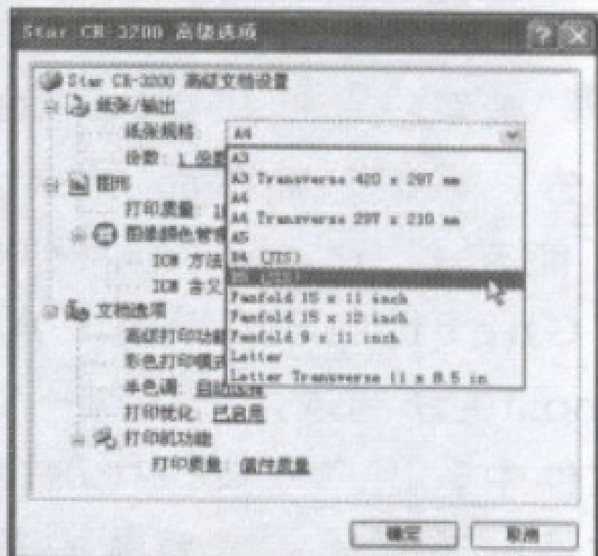


图1

通过试验，笔者发现，Excel的默认纸型与打印机的纸型设置是一致的，即打印机的默认纸型是什么，Excel的默认纸型也就是什么。但如果从“控制面板”中对打印机的默认纸型进行更改，将会影响到各种文档的默认纸型，为了使设置只对Excel有效，我们可采用下面的方法：

首先打开Excel，从“文件”菜单中单击“打印”，打开“打印内容”对话框，单击“属性”，打开“文档属性”对话框，接着单击“高级”，就会打开打印机“高级选项”（如图2）。在“纸张规格”中选择常用的纸张类型（如B5），连续三次“确定”之后，Excel专用的纸张大小默认值就设置好了。现在随便打开一个Excel文档，从“文件”菜单中打开“页面设置”看看，纸张大小是不是乖乖地变成了B5（如图3）？以后再打印Excel文档，翻来覆去改纸型的麻烦就要少得多了。


图2

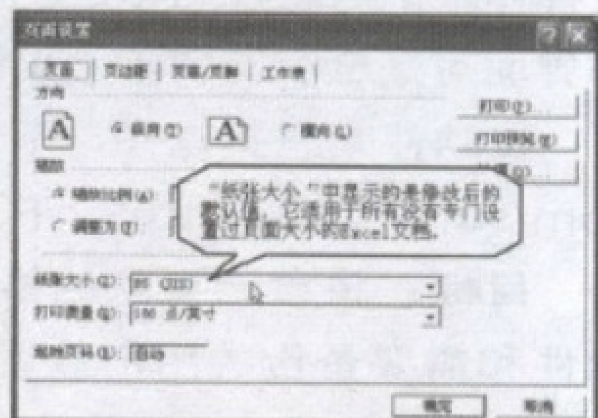
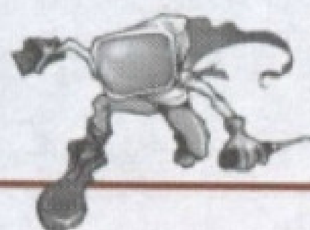


图3



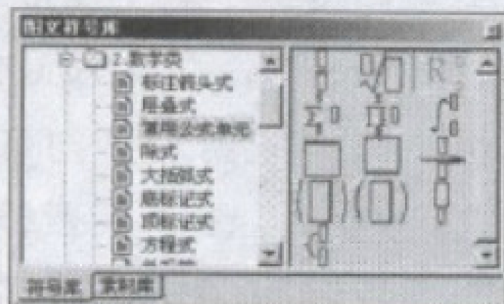
三步轻松编写化学公式

■北京 明未

在用电脑打字排版时，比较麻烦的就是打数学、化学、物理符号，可教师和学生在使用时要经常用到。WPS Office教师版和学生版提供了方便的数、理、化、语、英符号图片库和公式编辑器，下面就简单讲一下如何输出化学公式。

一、巧用上下标功能

首先启动WPS Office新建空白文档，这时发现一个操作向导出现在屏幕的左侧。单击操作向导中的“数学公式”命令，进入公式编辑状态。在公式编辑虚框中输入分子式，利用“插入”菜单中的“数学公式/上下标式”命令插入分子式的上下标记，如图1所示。


图1

二、符号就在符号库里

在左侧的操作向导中单击“图文符号库”中的“化学公式类”，双击“化学公式类”中的“化学键号”，选择右箭头插入，如图2所示。


图2

三、公式大小任你调

如果公式的大小都符合要求，可单击公式将其选中，单击鼠标右键，在快捷菜单中选择“定制公式格式”命令，如图3所示。

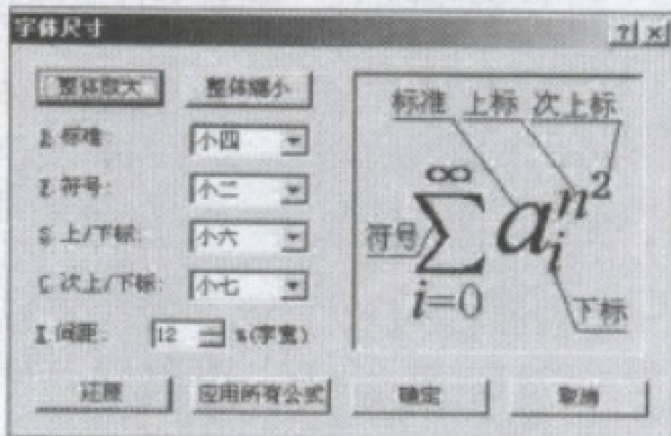


图3

哈哈！大功告成了。看看你的作品吧，如图4所示。


$CaCO_3(S)+2H^+ \rightarrow Ca^{2+}+H_2O+CO_2\uparrow$
图4

顺便说一句，在WPS Office中，公式与文字不在同一层中。如果要把编辑好的公式随便移动，只要单击要移动的公式，将它选定，按住鼠标左键拖动鼠标将公式放到适当的位置即可。非常方便，并不影响文字的排版。

试办公备

奇门遁甲

让时间倒流吧——WinMe下重装WMP 7.1

■广东 刘宗凡

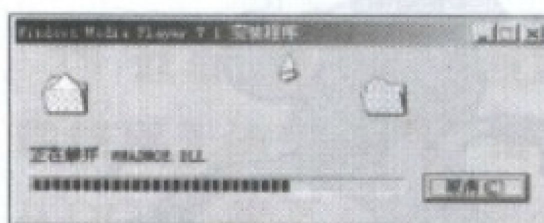
一个朋友的电脑安装的是WinMe。为了体验Windows Media Player 9（以下简称WMP9）的魅力，当它的测试版刚发行时，就迫不及待地下载试用。虽然WMP9带给了他一些新体验，但它对系统的高要求也使得朋友最终不得不放弃，想重新装回WMP7.1。他在“控制面板”的“添加/删除程序”中找不到WMP9的卸载选项，无奈中只好将整个文件夹删掉，然后重新安装WMP7.1。安装完后，WMP7.1也无法启动了！好在他以前做了注册表备份，于是将备份导入注册表，但还是出现错误，他打电话来求援。

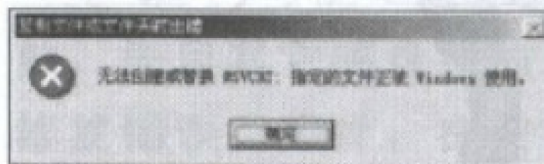
在WinMe/XP中，媒体播放器已和系统紧密结合在一起，微软不再提供卸载选项了（真霸道）。如果在Win9X/2000中，只要重新安装一遍WMP9，再在“添加/删除程序”中将其卸载就可重装WMP7.1了。朋友的机器是WinMe，怎么办？

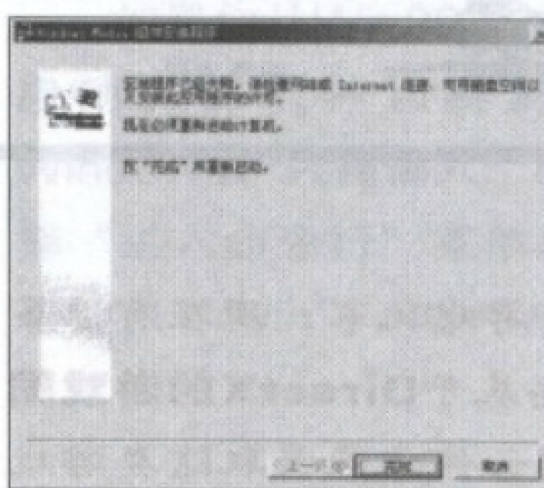
我启动朋友机器上的WMP7.1，出现了（如图1）的出错信息。为什么会出错呢？因为在安装WMP9时，程序向系统添加了许多动态链接库文件，而重新安装WMP7.1时，因为它的版本低，而Windows有保护机制，不允许覆盖高版本的动态链接库文件，从而导致不同版本的混乱。我想只要能把WMP7.1的动态链接库文件手工恢复过来应该就正常了。

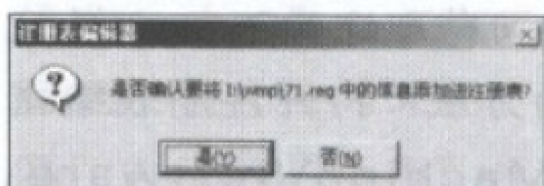

图1

WMP7.1的动态链接库文件从哪里来？我重新安装了一遍WMP7.1。在安装时，我注意到了一点：安装程序显示“正在解开*.DLL”（*是不同的文件名，如图2）……是不是这个安装文件只是一个压缩包呢？我用鼠标右击它，果然发现能用WinRAR打开！将其解压缩后，里面有很多DLL文件。


图2


图3


图4


图5

把它们按类型排序后（方便选择），再把所有的DLL文件全部拷贝到C:\WINDOWS\SYSTEM文件夹下。在拷贝时，又有两次出现了出错信息（如图3），两次“确定”以后，复制完成。再来安装WMP7.1。安装时一切顺利，在结束时显示安装失败（如图4）。不理它。单击“完成”，重新启动电脑。在进入WinMe之前，可看到系统更新的提示。

启动以后，双击朋友备份的注册表，出现了一个提示窗口（如图5），单击“是”。在注册表更新后，又出现一个提示框，单击“确定”就行了。启动WMP7.1——行了，终于看到了久违的熟悉面孔！P

怎样实现真人笔迹签名

■山东 wyx

真人笔迹签名在电脑中实现有一定困难，常采用扫瞄的方法，把你书写的笔迹扫入做成一个小的图像文件，在需要的地方粘贴就可实现签名；第二种方法也就是本文要介绍的采用造字方法将你的笔迹预先做好，用区位输入法输入即可，这种方法与前一种扫瞄法相比操作要简单，所以着重介绍这种方法。实现步骤如下：

首先点击“开始”→“程序”→“附件”→“造字程序”（如果没找到“造字程序”，可通过“控制面板”→“添加/删除程序”→“Windows安装程序”→“附件”来添加“造字程序”），打开“造字程序”，会弹出一个名为“选定代码”的窗口，点击上边的小方块（最好是空白的），下方会出现代码的编号，如AAA1。这个代码一定要记住！选好代码就按“确定”吧。这时会出现一个由许多小格组成的“编辑”区域，这就是你签名的地方了。什么，没有签名笔？这好办，旁边的工具栏中的“铅笔”或“刷子”就是你的签名笔（铅笔较细，建议用刷子）。选取工具后，用鼠标多试几次，写出你满意的亲笔签名。

完成后，将你的签名保存起来。这样你就可在你想要签名的地方用这个签名了。

使用签名时，用区位输入法（可在“控制面板”的“输入法”中添加）输入你开始选定的代码（本例中是AAA1）。这样就打出了你的亲笔签名，它和你在文字处理软件中输入的其它文字一样可以改变大小和颜色。还有就是本方法制作的签名字符的大小和正常输入的汉字一样大，如果多字的名字，也可考虑用几个新做字符为签名，这下你就可以在信的末尾加上这个个性十足的签名了。P

应用

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

客座专家 龚胜 苏旅

问题交流



插图 宋洋

读者 郁闷大仙问：我是个游戏玩家，现在有很多游戏的画面都非常精美，但这些基于**DirectX的游戏图片**无法直接用拷屏键**截取**，请问如何才能截取这类游戏中的图片？

答：有很多专业的抓图软件可截取这类DirectX游戏的图片，此外你也可试试下面的方法：打开注册表编辑器，然后找到HKEY_Local_Machine\Software\Microsoft\DirectDraw，新建一个“DWORD”值，将其命名为“EnablePrintScreen”，键值设定为“1”，即可用Print Screen Sys Rq键截取DirectX游戏的图片了。

四川 龚胜

读者 暴走波利问：我刚安装**Win2000系统，有两个问题**：一是不知为啥CPU使用率总是100%，二是如何自动关闭停止响应的程序？

答：在Windows NT和Win2000/XP中，系统内置了CPU降温节能的功能，也是在CPU空闲时向CPU发出HTL指令，因此在Win2000下你的CPU实际上“一刻”也未闲着，显示的CPU使用率当然就是“100%”了。其实在Win9X操作系统中，如果你安装了CPU降温软件，也会观察到类似现象，完全是正常的，不必多虑。

在Windows 2000的注册表中将“HKEY_CURRENT_USER\Control Pane\Desktop”中的AutoEndTasks设置为“1”，就可实现系统自动关闭停止响应的程序了。

四川 龚胜

读者 6528问：前不久我买了台PS2游戏机，请问**如何在电脑显示器上玩PS2游戏**，不知道软件是否需要设置？效果如何呢，能否达到纯屏电视的效果？

答：在电脑显示器上玩PS2游戏，可通过显卡的VIDEO IN功能或单独的视频采集卡实现，使用任何一款视频捕捉软件即可。除了显示画面较小，与接在电视上玩没有什么区别外，画面的清晰度比纯平电视的效果更好。现在有些液晶显示器带有AV端子，可直接连接PS2游戏机。另外，对于普通显示器你也可使用外置电视盒连接PS2游戏机。现在还有PS2模拟软件及特殊的光驱，号称能在PC机上直接玩PS2游戏，当然这是另外一码事了。

四川 龚胜

读者 子犁问：我的老电脑CPU是赛扬300，内存为64M，现在我想学习一些3D图形处理，请问应**如何升级**？若换显卡的话，我该换什么样的？另外是否需要加内存？

娱乐

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

《黑客帝国》问题集

问：在North Point这一关，我打倒了房间内的4个警卫后，就无路可走了，旁边的防弹玻璃也打不破，请问要如何过关呢？

答：打倒警卫后可拿到5颗手榴弹，按Q键用它们把防弹玻璃炸开就可以了。

问：在飞机场那关的后半部分，要我开车去追飞机，可我追到一处看到两架工程车的地方，前面又没路，要怎么办？

答：注意看工程车那里，左边墙有铁网做的门，撞烂它，就可继续了。

问：玩到一堆人开完会后被袭击情节后，任务是叫我去破坏3个支柱，到底在哪里呀？我到处乱炸也找不到。

答：进入第一人称视角，对准中间柱子有白点的部分攻击（共3个）就可以了。

问：第1章中有一关，在大仓库里，还有1座停在二层的电梯，任务好像是找个背包什么的，可我找了半天也没见到，也无法坐电梯，情节到底怎么发展下去呢？

答：看到邮箱柜了吗？贴近周围的邮箱柜就会有剧情发生，要拿的是包裹不是背包。

答：从你的情况看显卡可换为千元左右的“准专业”显卡。目前市场上有一些带“神奇跳线”的显卡基本上可实现某些专业显卡的性能，有些GeForce4的显卡，通过跳线直接可当作Quadro专业显卡使用。作3D图形处理对内存需求很大，你的电脑仅64M明显不够，内存必须增加，越大越好，至少要加到256M。

四川　龚胜

读者　赵兵问：我的电脑显示器已使用近6年，近期**出现了颜色一会正常，一会发紫的情况**，玩游戏时看得很不舒服，不知原因何在？

答：从你谈到的现象看，应该是显示器老化导致的问题。请尽快更换或送修，现在普通CRT显示器价格已相当便宜了，17英寸的已有不足千元的，而你的显示器已经使用了6年，如果维修费不超过200元的话，那么还有维修的价值，否则建议换新的了。

四川　龚胜

读者　冯冰问：我想知道几年前的**华硕TX-97E主板最高可支持什么CPU**，谢谢。另外换什么样的显卡可以玩现在的一些普通游戏？

答：这款主板最高可支持K6-2 450的CPU，具体可以参考我个人网站（gsf.sina.com.cn）上“老主板升级K6-2专集”中的相关文章，有相关的详细信息。由于该主板只支持PCI显卡，建议你去二手电脑配件市场看看，找找是否有PCI接口的Voodoo3、TNT2之类的显卡。

四川　龚胜

读者　一剑无血问：我在的学校机房用的是代理服务器上网，QQ的端口被屏蔽了，因此不能用QQ，请问是否有解决的方法？

答：你可注册为QQ会员，腾讯公司对会员提供了HTML协议下聊天的支持，就可以突破端口的封锁了。当然现在很多朋友开始使用功能更强大且很难被屏蔽的MSN进行在线聊天了。

四川　龚胜

读者　奇奇问：我在安装Win98时，扫描硬盘时出现错误无法安装了，请问如何解决？另外请问如何快速从DOS环境下启动Windows？

答：可能是你的硬盘有坏道等问题，你可在安装前，先用其它磁盘扫描软件，对硬盘进行扫描，看能否修复错误。另外，在安装过程中，你可试试加参数：用“SETUP/IS”即不执行磁盘扫描程序，来安装。

如果你从Win98开始菜单中的关闭计算机选择“重新启动计算机并切换到DOS方式”后，又想进入Windows，只需输入“exit”命令即可；如果在启动时选择“进入命令行”菜单后，又想继续启动Windows，则可键入“Win”，即可启动Windows。

四川　龚胜

读者　大撒把问：我的电脑安装Windows 2000操作系统，前不久上了宽带，最近发现C盘的根目录下经常出现一些奇怪的文件，不知原因何在？是不是中了“木马”？请问“木马”为何物？如何判断和解决？

答：木马程序分为服务器端程序和客户端程序两个部分。当服务器端程序安装在某台连接到网络的电脑后，就能使用客户端程序对其进行登录，这和paAnywhere等软件的远程控制功能相似。但不同的是，木马是非法取得对对方电脑的控制权，一旦登录成功，就可取得管理员级的权利。安装服务器端程序是木马进行攻击的第一步。这些木马程序的服务器端，多通过因特网传播，当用户收到并执行这些软件时，木马程序就偷偷潜入了你的电脑。现在有些木马甚至会伪装成TXT文

《合金装备2——实体》问题集

问：有个问题一直困扰着我，或许大家会觉得我很弱智吧，我有一堆Ration（军用压缩食品）和止血绷带，但就是不会用，谁能解释一下？我用的是PS手柄。

答：止血绷带是在角色血槽变黄时使用，可让血槽变回绿色。装备Ration后，在没血时会自动加的，按住L1后按蹲下键是手动加。

问：游戏中有很多狗牌可收集，听说动力室里一共有7块狗牌，我只收了6个（外面巡逻的5个，从左舷入口走出来的1个），还有1个怎么都找不到，我打的是Normal难度，和难度有关系吗？

答：你缺的是动力室左侧最下端时不时用望远镜的那个，在中路最高处最下端，由于PC版画面较暗，不易发现。用感热器找的话会比较容易。

问：如何让对方交出狗牌？敌人为什么只给我Ration和子弹？

答：首先要明确：把敌人杀死了就拿不到狗牌了。一般情况下，用威胁的办法就可得到，应该在敌人没发觉的情况下举枪，等他举手投降后跑到他前面，用第一人称看，如果敌人胸前有一闪闪的就是有狗牌了，然后用枪瞄准他头部，顺利的话他就会交出狗牌。如果遇到态度强硬的就打断他的手，一般都会给的。碰到不怕死的除了给他一枪外还有一种方法——用更强的武器，比如说火箭筒瞄着他的头试试。

问：刚救出来Emma时不小心踩了地雷，现在她血

本或图片文件的样子，来让你上当。对于一般的木马程序，大多数杀毒软件或杀木马的专门工具，是可以发现并清除的，不过有些木马软件由于在系统启动后自动在后台运行，普通的杀毒程序无法将其删除，那就只能在DOS环境下，用特殊版本的杀毒软件清除了。
另外为尽量防止木马的危害，对于Windows 2000最好安装最新的Service Pack 3，并安装防火墙软件。同时尽量避免打开IIS服务。

四川 龚胜

读者 盘点问： 我常常在IE中保存网上的较大文件，为使用方便，我不想启动“网络蚂蚁”等专门的下载软件。请问一下，**如何让IE 6.0实现多线程下载**？

答： 可试试通过下面的方法实现：运行“regedit”，确定后打开注册表编辑器，找到“HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows CurrentVersion\Internet Settings”，在右边的窗口中新建双字节（DWORD）值，命名为“MaxConnectionsPerServer”，然后将其数值改为线程数，一般为5左右，再新建一个双字节（DWORD）值，命名为“MaxCon-nectionsPerl_OServer”，你可任意设置一个数值，推荐为2～5。当然由于在多线程下载时会占用过多的带宽，如果同时浏览网页的话，浏览速度会受到一些影响。

四川 龚胜

读者 李鹏问： **我的计算机启动时老是出现“Windows在进入你的系统，注册表发现错误，Windows将重新启动计算机，并为你修复系统注册表”。** 请问这到底是什么地方出了问题？谢谢！

答： 这种问题很可能是系统被严重损坏导致，最好能重新安装。如果重装系统后仍出现同样问题，则多是内存、主板等配件存在质量问题导致。

四川 龚胜

读者 飞飞问： 我用**数码相机拍的照片**，其文件为何有几兆之大，而朋友寄给我的照片一般都在几百kB，请问应如何处理？另外编辑这些照片图片时，也无法打开，请问原因何在？

答： 可能你将数码相机的格式设置错误。不知道你使用的是什么数码相机？大多数数码相机支持JPG和TIF两种图像存储格式，对于普通三四百万像素的机型，前者的大小一般不会超过1M，如果设为TIF格式则会非常大，达数兆到数十兆之巨。同时，在拍摄一些彩色绚丽的城景时，图片容量也会相应变大。另外，现在佳能等品牌的部分相机还支持一种较为特殊的RAW格式，图像也比较大（比TIF文件略小），但一般的图像编辑软件无法打开此类文件。

四川 龚胜

读者 多加问： **我的笔记本电脑**没有光驱、软驱，也缺少USB接口，外部交换数据的能力很差。请问**有什么办法和台式机交换数据啊**？

答： 就我的使用经验而言，对于这种“内向型”笔记本电脑（大多为二手设备），提高其对外扩充能力可以从以下几个方面入手：

1.从笔记本硬盘方面考虑。把笔记本硬盘接到台式机IDE硬盘接口上，这样就能直接和台式机硬盘进行数据共享了。不过其前提是笔记本硬盘能顺利地从笔记本电脑中取出，同时还需要一块笔记本对台式机的硬盘转接卡（即小口转大口卡），这样才能达到连接传输的目的。

2.从PC卡方面考虑。如果你的笔记本上有空闲的PC卡插槽，同样也能起到共享传输数据的作用，主要用以下两种方法：第1，如果笔记本电脑和台式机都带有网

好少啊，偏偏水里换气的地方太少，游都游不回去，怎么办啊？

答： 当角色血比较少时，可蹲下或趴下，这样能回一些血。注意Emma的氧气槽，因为她的肺活量要比Snake小很多，要经常让她唤气，游过来问题不大。在和Emma逃亡的过程中，不要带着Emma和敌人硬拼，可让Emma躲在一个比较安全的地方，解决掉敌人以后再回来接她。

问： 我卡在Shell 1 Core这里了，大家指点一下Ames要怎么找？找到怎样和他说话？

答： 用Directional Microphone听每个人的心跳，Ames的心跳声与众不同。他的方位虽每次都不一样，但大多是在房间西南边的箱子前。找到后，用Directional Microphone对着他按动作键就可以了。

问： Emma搭电梯那里，地上有很多虫，Emma不敢过去。有办法消灭那些虫吗？

答： 把Emma打晕背上电梯就可以了。实在要消灭那些虫也可以，拿冷冻剂喷，或用手榴弹、刺针飞弹、C4、榴弹枪、手枪都可以，并不难。

问： 有一段剧情，在人质那里拿着AK不要动，等忍者来救，可是试了很多次都不行！

答： 先用窃听器找出总统幕僚（拿着窃听器按动作键）即可进入剧情，有一段总统幕僚会叫你装备AK，马上换成AK，便能继续剧情。

问： 在FA联络桥那里（埋地雷那里），要如何才能不被发现通过？因为趴着回收地雷会被发现，硬闯会引爆地雷，而躲在水塔后面躲避高楼上的守卫会来不及，用枪引爆地雷也会发动警报。

卡，配合一根网线就能组建点对点的传输网络，这样数据就能顺利地共享传输了；第2，如果你拥有CF、SM、SD、MS之类的闪存卡（多用于数码相机及PDA设备上），那么配合对应的PC口读卡器，就等于拥有了一个移动存储设备，自然也就能和外接进行数据传输了。

3.从接口方面考虑。如果你的笔记本电脑带有并口、串口之类的通信接口，配合相应的网线连接到台式机上的相应接口，也可起到一定的传输作用，但速度不会太快。

4.从网络连接方面考虑。如果笔记本电脑能外接上网，可利用E-mail邮箱、FTP空间来进行数据交换，这样也能达到数据共享的目的。

湖南 苏旅

读者 黄东海问：最近我的信箱里垃圾邮件很多，其中还有不少似乎是病毒邮件，**请问如何识别及消灭这种垃圾邮件**？

答：对付网络垃圾邮件是个老生常谈的问题了，但确实也是个比较棘手的问题，下面结合我自己的使用经验，把这个问题再谈谈。

首先，安装一款好的电脑实时监控杀毒软件（带邮件客户端监控）并及时升级病毒库是保证邮件安全收发的前提。因为一般情况下，如果用户的POP3客户端信件程序中收到了一些病毒邮件，这类杀毒软件往往都会提前报警，同时在用户不小心打开病毒附件时还会给予及时的提醒和阻止。因此对于那些对防杀病毒不是很熟悉的用户而言，安装一款好的实时监控杀毒软件是电脑安全的保证。

其次，通过对接收到的邮件内容进行分析同样可大致判断出其是否为病毒邮件，病毒邮件往往有这样几个特征：

1.邮件主题。通常以一些毫无边际的垃圾字符如%$#%$&*^#@或者使用I Love You、Wanna Money、Happy New Time、About Erotics之类带有诱惑性的文字作为主题，从而欺骗用户打开邮件查看内容。

2.邮件正文。邮件正文多为一些八股格式的文章，内容多为赚钱、电影、图片、下载等内容，一般和收信人的情况毫无关系，且正文开头的称呼往往是以通用词汇如Sir、Dear、Hello之类为主。有的病毒邮件附带一些网址，用户不慎点击以后往往陷入蠕虫病毒的陷阱；而有的病毒邮件更是本身以HTML格式存在，点击打开之后立刻传染蠕虫病毒。

3.邮件附件。病毒邮件大多以附件方式传染用户，因此这类邮件尺寸一般较大，附带的文件格式多以EXE、COM、HTM、DOC、VBS文件格式为主，有的还利用Windows文件格式的多后缀名特性进行伪装（如abc.txt.htm之类），还有一些RAR和ZIP格式文件内藏病毒以躲避杀毒软件的监控。这类病毒邮件的附件往往配合邮件正文，提示用户进行打开操作，从而感染病毒。

4.发信人地址。病毒邮件发信人地址往往分为3种：第1种是亲友熟人的邮件地址，这类情况最有迷惑性，其原因是在于对方系统因感染病毒而四处散发病毒邮件导致大范围扩散；第2种是一些不规范的邮件地址格式如~%$^%$@xxx.com，这种邮件大多是通过群发器发送的，因此识别起来不难；第3种是收信人或冒充其他人的邮件地址，这种情况前者识别简单而后者较复杂。

以上是大致判断垃圾邮件的主要方法。而对付这类垃圾邮件时，除了使用杀毒软件监控查杀以外，利用远程邮件管理、邮件过滤器功能均可有效地抵抗这类垃圾邮件的侵扰。其中，远程邮件管理可直接对邮件服务器上的邮件进行操作，避免了下载到本地再处理，这样对于一些垃圾邮件就可在远程端进行删除。

针对部分蠕虫病毒自动从用户的地址本中群发邮件，我们可在地址本中新增加一个错误的邮件地址（如!@!.com），这样当系统不幸染上病毒时，病毒群发邮件在暗中发送时就会出现错误，因此就可避免更多邮箱地址受害了。

湖南 苏旅

答：可用M9射击守卫，然后打掉侦察机；也可和中校通话，拿地雷探测器找出位置，小心通过。红外线夜视镜也可发现地雷。

问：在拆C4炸弹那里，有一颗被箱子围住了，没有办法进去，要怎么办？附近还有杂志，应该如何拿？

答：可到楼上从栏杆垂吊落下。需要注意的是要调整落下的位置。

问：在Raiden篇400秒拆除炸弹中，从潜水装的跳台跳下去后可在船底发现炸弹，可是不知该如何拆除，在水中无法装备冷凝枪。

答：可蹲在平台边但别跳下去，用第一人称视角可看见炸弹，装备冷冻枪喷就可以了。

问：Extreme难度跟Normal难度的差别在哪里？是小兵的AI变强还是数量变多，或者还有其它什么不同？

答：Normal难度在某些地方士兵要是没看到你的话不会主动去找，Extreme难度士兵几乎所有死角都找，同时士兵的数量也会多一点。另外Extreme难度下主角被打击时所受的伤害更大。

问：护送Emma的时候，用热视镜可以发现眼前的地雷，但是远处的地雷无法看见怎么办？

答：换个位置，换个角度就可以看见了。

问：敌兵是不是杀得越少越好？什么情况下打死的敌人会复活？

答：杀人越少得到的评价越高。假如想要敌人复活以便获取狗牌的话，可以故意让其他人发现被杀死的士兵的尸体，等呼叫支援过后这个士兵的位置就会被补充上来，狗牌则延续在他的身上。



每当路过石油大院"蓝极速"网吧旧址的时候，总是情不自禁地要向那座不高的两层小楼瞟上一眼。20多条人命呀，一夜之间就这么没了。可是现在呢？北京非法网吧我不知道怎么样，我在廊坊上学，那边的网吧可是……反正在大学城里就能找到能包夜的网吧。其实就像本期专题企划提到的，学生不可能不玩游戏。既然这已经是无法避免的事实，我们为什么要禁止而不是引导呢？要是学生们有地方去玩游戏还会去非法网吧么？还会熬夜玩通宵么？我想是不会的。我也是学生，我周围的同学也在玩游戏。他们热衷CS、SC之类的。正规网吧、学校机房不能玩，就只能去黑网吧。

■快评手 筝

本期快评来自于大众软件晶合后院社区

快评要求：针对当期大软你印象最深刻的文章作出简洁精辟的评论，200～300字之间。快评信箱为linxiao@pospoft.com.cn。

插图 宋洋



来信照登

林晓：这两期因为忙"微星杯"读者调查的事情，"来信问答"这个子栏目就没和大家见面。可不是因为我偷懒，没有读大家的来信。第10期上读者调查的卷子一登出，就得到了众多大软Fans的热烈响应。编辑部拿到第10期杂志的第2天就收到了来自天津的读者调查回函。我立刻拆开回函——猜猜我第1眼要看什么？哈哈，当然是第2部分第14题Fans怎样回答的了。不过这一眼得偷偷地看了，不能让其他人瞧见，要不会说我有自恋倾向的。你选的是E吗？那道题你会不会选E？你考虑一下E好不好？我没有强迫你，我只是请你考虑一下E这个选项而已……（天啊，风行水那边抱头大叫：林晓，你不要学唐僧了，你学不像唐僧倒学得BT了！）

好了，玩笑开过，其实编辑部里的每位同事都很勤奋敬业。这不，答笛奋战两个通宵为大家准备出了个人电脑升级指南，眼睛红得赛过兔子眼；还有，画了好多柱状图的风行水，轻伤不下火线的icat……是大家的齐心协力才有了你手中精彩的《大众软件》，我为我的同事们骄傲。

现在就来看看最近的读者来信都说了些什么。最近我当然是被读者调查回函淹没了。意见不少，建议更多，大软Fans的殷切希望与关怀，渗透在每张信纸的字里行间。谢谢大家！

读者调查答题卡截止时间为6月30日（以当地邮戳为准），没寄回的读者们，可要抓紧了（调查内容与答题卡见第10期杂志）。

昊谭

游戏排行榜之我见：

《大众软件》的游戏排行榜可谓年代久矣，但不知道各位看官看出问题没有。老夫子我便看出一些问题，现一吐为快：

1.是不是所有的玩家都钟爱老游戏？20个游戏中没有一个是新的，起码也是上市有半年的游戏。难道玩家真的是"玩你千遍也不厌倦"！你见过全是老歌的音乐排行榜吗？因此，排行榜更名为"游戏荣誉榜"或许贴切一些。

2.排行榜有误导之嫌。正是此排行榜，让多少好游戏不能为普通玩家所知。要知道，有多少初级玩家是看《大众软件》排行榜选择玩什么游戏的啊。

3.排行榜没有游戏上榜的期数。你看人家音乐排行榜，动辄便说"XX歌上榜XX周"。我们大软也不能免俗啊，这样不是更有说服力吗。

4.排行榜对"游戏制作"一词概念不清。游戏制作与发行公司是两码事，比如"FIFA2002"，大软中写"制作：EA"，应该是"制作：EA SPORTS"才对；半条命的制作写"SIERRA"也不对，"SIERRA"是它的发行公司。这一点属于老夫子苛刻了，莫见怪。

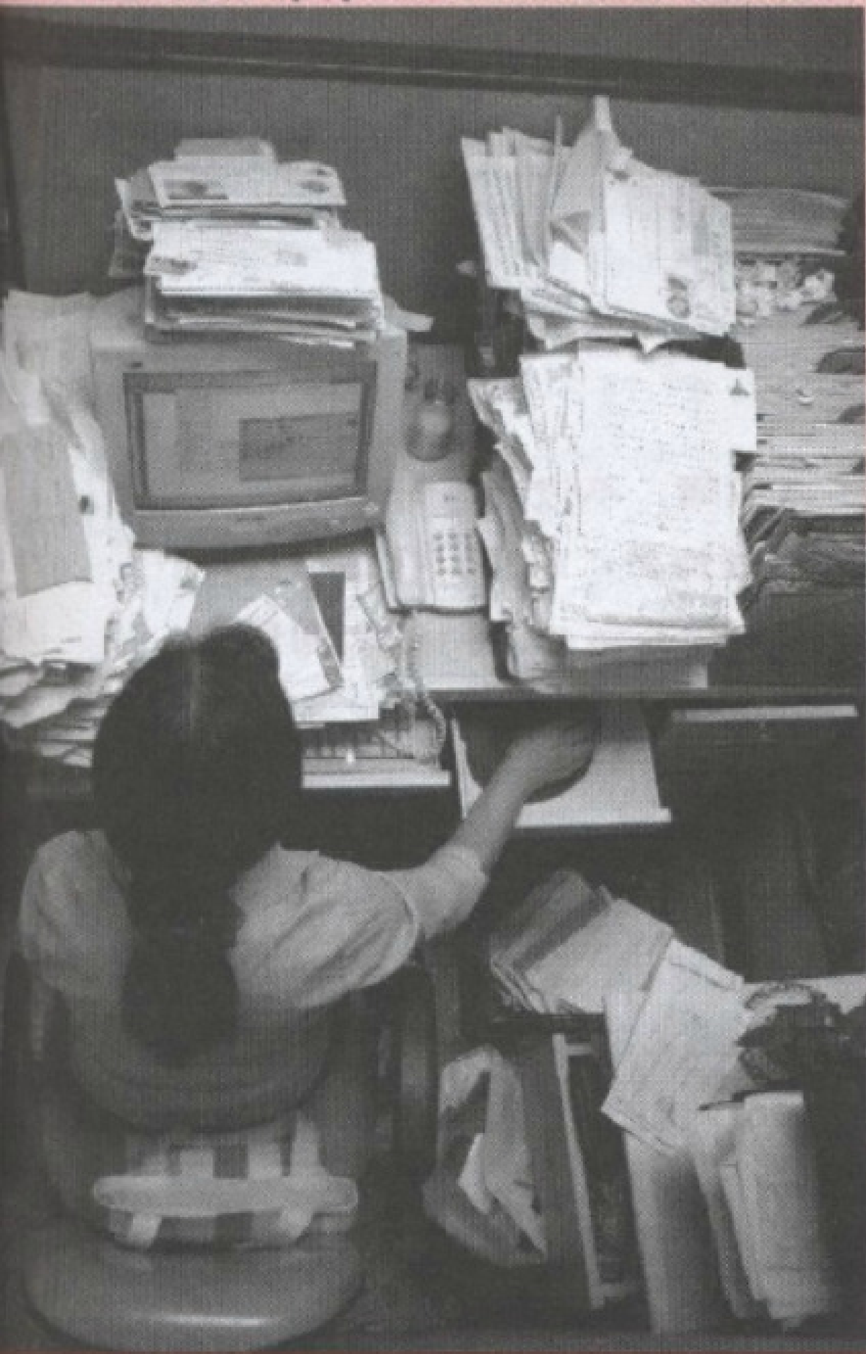
我的建议：

1.大软针对当月新出的游戏也来个排行榜。没有人评没关系，打分总可以吧。这样可以让更多新的好的游戏让大软成为玩家的中介，让更多的玩家参与其中；这样咱们的游戏排行榜，不就可以加入新鲜血液吗？这样的排行榜才是真正的排行榜！

2.可以针对近期出的游戏，分门别类地登出选单供玩家投票，每类选出3～5种游戏即可。这样既让玩家通过选票知道了游戏的名称，同时也缩小了评选的范围。

意见就这些了。总之，愿大软排行榜与时俱进，成为中国游戏界最权威的游戏排行榜。（林晓，你不会没有这么想过吧？）
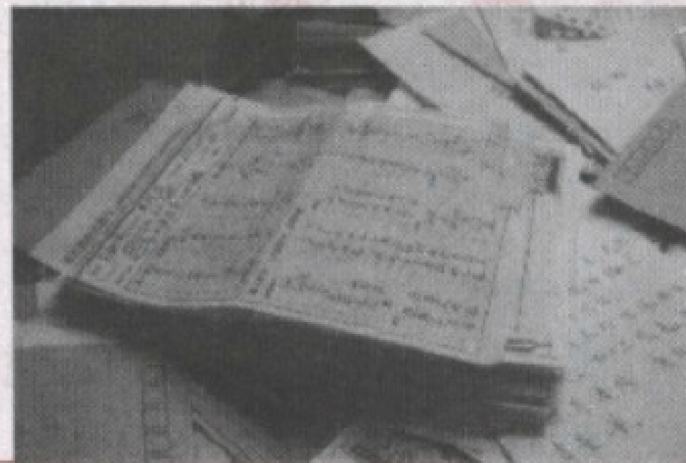
林晓：想过想过，要做就做最好的。当然希望TOPTEN最具权威性，所以你的来信很重要啊。但是榜单里有新游戏啊，这不，《三国群英传Ⅳ》也进榜了。"误导"这帽子可是大了些，榜单上的游戏确实是经典啊，对于初级不知道玩什么的玩家来说，起码不会浪费时间去选择了。其它意见我收下，改革TOPTEN时作重要参考。还有，谢谢你啊！



山东 李彬

不知我这封信会被哪位编辑看到，有没有编辑看到，我都是有话要说的。

林晓：除非你在信封上特意注明编辑的名字，否则第1个看到你信的都会是附带负责信件处理的校对组。然后，就是我这大软看护打印机的“来信阅读机”了。我们的打印机为什么要看护呢？那可是另一个故事了。这个打印机和我们楼里的电梯是串通一气的，极具个性，闲下来我再讲给大家听。总之，李彬和所有担心自己的信件没有被编辑看到的读者放心，只要你不把地址写错，一般来说，你的信就会被编辑收看到。而且，凡是转到我手上的信，我都会一封一封地仔细阅读。能为大家解决的事情我一定会效力，但是——千万别以为我是万能的。比如，你要某位编辑的照片、签名这种事情，我可就帮不了你了。



关于“读者调查答题卡”

噩海马

关于“读者调查答题卡”中的填写证件号码是填什么号码呀？是填身份证号码么？可我还没拿到身份证呢！那该填什么好呢？

林晓：填写证件和证件号码，是为了保证调查的可靠性和有效性。因为一个读者只能填写一份答卷，否则，调查也就失去了它的意义。没有身份证，你可以填写学生证或出护人的有效证件号码。学生证上也有号码。另外，军官证、教师证等有效证件都可作为证明身份的凭证。

蝙蝠1948

JJ，在这里我有些问题想问你，希望你能在百忙之中抽出那么一点时间给我解答，好吗？第10期的调查问卷表我拿到手后看了，对于第3部分，是不是我得把所有的问题都给答了，看不懂的也要答吗（特别是硬件部分，我是个“硬菜”）？一些题目的选项我机器配置里没有的怎么填？还有一个问题，关于读者评刊表，它的寄回有效期是多久呢？每次我都怕给寄晚了，那样对TOPTEN可不好。所以，就在这儿问一下，希望JJ能给我解答！最后，愿JJ天天健康、快乐！

林晓：由于是第1次搞这样的读者调查活动，调查内容中有某些缺陷。比如一些题目中没有列出“无”这个选项，那么读者你可以不填。调查的目的，是为了得到读者第1手的资料，所以请大家务必实事求是。看不懂就不要回答，题目中没有你能找到的选项就不要填。这样，我们的调查才能有效果。

TOPTEN的随时寄回都有效。但是，建议你一拿到评刊表就填写寄出，这样肯定不会耽误时间。谢谢你对TOPTEN的支持。

micro2it

大众软件杂志社，我和我的同事们都是《大众软件》的忠实读者，我们单位年年都订阅一份大软。在第10期杂志上发现“读者调查答题卡”，于是人手一份复印并填好。现有一问题请教：请问我们是否可以将所有答题卡装入一个信封，并在信封上贴上一枚或所有的调查标志；或者我们是否可以将各自装有答题卡及贴上标志的信封一起装入一个大信封寄来？望能答复。谢谢。

林晓：节约光荣，浪费可耻！当然你们可以将答题卡统一装进一个信封里寄来。不过，每张答题卡都应该是不同人填写的啊！如果你们连答案都要复制，那恐怕连参加这个调查的资格都没有了呢。相信你们不会这么做的，对吧？



非典时期非常关心

重庆 李政宏

《大众软件》的编辑们，不要让SARS进入到你们的嘴巴里面。搞好单位的清洁，戴上口罩（防毒面具更好）。特别是那个叫“寂静的冰河”的记者不要到处乱跑，不要去人才市场那种地方去。愿你们远离“非典”！

林晓：“非典”时期最常听到的，就是像上述两位读者这样的问候——编哥编姐们，你们千万别感冒发烧、头痛脑热，千万要健康地活着！还有很多读者担心杂志会不会按期出版。现在大家可以放心了，编辑部里人人活蹦乱跳、安然无恙；杂志我们更是如期上市，不曾耽误大家一天时间。谢谢大家的关心爱护，还有读者给我们寄口罩呢……好感动啊！

2003年虫虫现形

"除虫"行动仍然进行中。前些日子因为邮件服务器的问题，"捉虫"信箱出了点故障，不过现在好了。近期"捉虫"使杂志的错误率大幅度下降，不过还是有"虫子"在杂志上偷偷地爬。大家继续努力！对了，有些"捉虫手"提交给我的可不是"虫子"，而是一些不为他熟悉的用词用句。看来文字的规范和约定俗成的用法之间还真是有点距离。一切以校对组判断为准。"捉虫"信箱为debug@popsoft.com.cn，负责人：林晓。

07期至10期勘误（部分）

07期（总第144期）

P200 "流行蝴蝶剑.net"应为"流星蝴蝶剑.net"。

08期（总第145期）

P94《记事本中也作画》的"解说"中第4行和倒数第2行"Webwings"应为"Webdings"。

P152 左上第1幅图图注少个"意"字。

P176 该页与下一页的图反。

09期（总第146期）

P7 目录中"Micorsoft"应为"Microsoft"；《城头变换大王旗》中的"变换"应为"变幻"。

P54 正文第12行"Outlook、PowerDoint以Picture Library"中的"以"应为"以及"。

P59 介绍"DirectX和Glide API"的灰色方框内，倒数第3行"因此Glide的的执行效率"多了1个"的"字。

P63 表格中RV350的制造工艺应为"0.13μm"；RADEON 9100/9200的每组管线的贴图单元数量应为1/2；RADEON 9100/9200的纹理填充率应为1000M/2000M。

P75 倒数第19行"renturnpath"应为"returnpath"。

P76 左栏正文第9行"免费试用20天"应为"免费试用20次"。

P79 倒数第2行"FontPage"应为"FrontPage"。

P180 正文第2行"+9米的弓"应为"+9的米弓"。

P192 左栏第3段第3行"海会"应为"还会"。

P200《天骄》，《轩辕剑叁》，《仙剑奇侠传》这3个游戏的发行日期错。《天骄》应是2003年，"仙剑"应是1995年，《轩辕剑叁》应为1999年。

10期（总第147期）

P14 目录页中专栏评述《失火的天堂——"蓝极速"网吧事件一周年祭》中的后双引号错误。

P90 图片号码与文中不相符，图1应为图4，图2应为图1，图3应为图2，图4应为图3。

P92 "挥舞鼠标"里的左栏第6行："只要安装鼠标右键"应为"只要按住鼠标右键"。

P117 第1段第1行："现代话"应为"现代化"。

P115《英雄世纪》右竖排第8行"不过盔甲可以去卖套金的"应为"盔甲可去买套金的"。

125 右下角图表，第3项应为"能提高反应速度"，图表里的图例写错了。

捉虫能手

上海市	许晨
广州市	邹文
北京市	朱佳

奖品为黑旋风游戏手柄以及金山毒霸软件。

小编Online

今日出场：iCat



林晓： 说来也奇怪，别理我与iCat两个人怎么看都没有长得相像的地方，可办公室里却经常将二人混为一谈，仿佛他们是双生子般，搞得两个人经常性会有"郁闷"情绪。我也是年初做液晶显示器试用活动的时候，才成功地将他们二人辨认清楚（小虫：只能说明你笨）。

姓名： 黄志昕

昵称： 老猫

笔名： iCat

职务： 晶合实验室评测工程师

自述： 天晓得我哪里长得像猫？可奇怪的是从初中到大学，同学们都不约而同地给我起了和猫有关的外号。唉，积毁销骨，抗争是徒劳的，最后只好接受这个现实。渐渐地，我也竟觉得自己真有点像"猫"了，呵呵。

"老猫"我是个很懒散的人——爱睡懒觉，常常可以睡到第2天下午才恋恋不舍地爬起来；不喜欢受管束，从不听老师和家长的教诲，属于典型的后进生。不过，本人在小学时成绩还是不错的（$#^@#!%*这你也好意思说）。我还有点自行其是，虽然我也是个讲道理的人，不过很少有人可以说服我。当然，事后也证明我有不少决定是错误的。喜欢抬杠是我除睡觉外最大的爱好，曾经被同学誉为"逢杠必抬"，而且包括和自己抬，可见"病"得不轻。不过现在想来，这对锻炼思维的逻辑性和严谨性倒有很大帮助。总之，"老猫"的这种性格，本不适合出来工作的，应该当个艺术家什么的才对；只可惜琴棋书画样样不通，唉……

结果本人现在天天和板卡、显示器等东东打交道。

林晓：故事到了这里，应该结束了。一般来说，也就是到了最没意思的部分。当屋子里打开了灯，当所有谜题都被揭开，当躲在暗处的BOSS走到面前……一切也就索然无味。若干好莱坞恐怖惊险电影被结尾的5分钟断送了前100分钟的艰辛努力，被影评人无情地打上了"C"甚至更低质量的标记。

所以，结尾、是我最不想看到却又不能不看的部分。

然而，胡图必须去面对结尾，面对自己内心最深处的阴暗。

作者写这段内容的时候，特意去事发地点的那个皇家公园进行了一番精密的考察。他看见了那只灰松鼠。多亏市民们的保护，这只松鼠和它的家族们才一直幸福地生活着。

发生在暗夜里我们不知道的阴谋，就这样结束了。希望每天我们从睡梦中醒来所面对的，都是晴朗的天空以及熟悉的笑脸。

热爱生活。将我们希望得到的爱先付与他人。

寂静都市 ④

本文含有血腥、暴力、恐怖及其他可能给您带来不适的内容，阅读前请慎重考虑。

■北京 杨平

黑暗……

我的手滑过粗糙、湿漉漉的墙，试探着前行。旁边传来声音，像是什么小动物在兴奋地爬动。有时墙上的什么东西被我的手弄醒，蠕动着。

我不记得自己是怎么来到这里的，也不记得在逃避什么，只知道必须前进，否则"它"就会找到我，那将是万劫不复，那将是永远的痛苦与恐惧。

突然，我脚下一空，掉进了虚无的空间。我四处乱抓，某种滑腻腻的东西立刻缠上我的胳膊，向我的头部扑来……

虽然还闭着眼睛，但我已经明白自己刚从梦中醒来。

这感觉有些熟悉：我仿佛以前做过这样的梦，连刚醒来时恍然的感觉都那么熟悉。我想起自己在看通宵电影，当我睁开双眼，一切都将是乏味的、寻常的，我将回家睡觉，醒来后给她挂个电话……我睁开眼睛。

雾气弥漫。

一辆公共汽车的尾巴从浓雾中露出，隐约能看到那是"37……"路车。

我发现自己躺在一条长椅上。我慢慢坐起，脑子还没完全清醒过来。我怎么跑这里来了？这里又是什么地方？我站起身，走了两步，发觉衣服里沉甸甸的，手伸进去探了探，是把菜刀。

我仰天深吸一口气，手在衣服里握紧了冰凉的刀柄。我全想起来了。

我环视四周，这里好像是个停车场，是这路公共汽车的总站。我没有死，而是被什么人送到了这里？我仔细看着公共汽车的车牌，有什么东西一直在脑海深处翻滚。突然间，一切都豁然开朗：银幕上的残句、床上摆放的衣服、乞丐帽子里奇怪的门票……这一切都指向那个下午，那个阳光明媚的下午，我在皇家公园云湖中央的小岛上第1次亲了她。我闭上眼，波光粼粼，和风习习。"胡图，你要永远记住，我没有别的选择。"她的脸在阳光下向我微微一笑。土地蒸腾起湿润的气息，她靠在我怀里看着远方的千寿山。我们在湖上泛舟，她仰面闭目，双手伸入水中……

我怎么这么笨？她当然会在我们最喜欢的湖心岛上！我打起精神，向公园大门走去。

这座公园有两个大门：东宫门和北宫门。按照公共汽车的牌号判断，我现在应该在北宫门外。雾气浓得化不开，我不敢走得太快，怕一不小心走过了。来到公园入口处，栏杆挡着，我骑上去准备翻进去。"买票！"有女人的声音说。

声音从身后传来。我翻下栏杆，雾气使我看不见几米外有没有人。我慢慢走过去，紧握菜刀。一个人形轮廓在我面前慢慢显现，逐渐清晰，我看到一个短发的金发中年女人坐在椅子上。"是你在说话吗？"我问。

她歪着头看了看我，"你似乎不够机灵。"

"你是谁？"

"啊，这句问得好。"她冲我微微一笑，"我叫西瑟。"

"你和这一切有什么关系？"我走到她面前。雾气在周围萦绕、回旋。

"你会知道的，不过不是现在。而且……"她的眼神深不可测。"你问得太多了，从一开始你就在不断地问。命运，命运只有在你行动的时候才会改变，光提问是改变不了命运的。"

这个女人身上有种洞察一切、凛然不可侵犯的气质。我放弃了继续询问的企图，转身准备离开。"你真的要进去么？"她问。

"现在是你在提问。"我回头道，"是的，我真的要进去，无论里面有什么。"

"好，我只是想提醒你，最重要的，是你要了解自己是谁，自己想要什么。"她微笑道，然后消失在翻滚的雾气中。

莫明其妙的人和莫明其妙的对话。我径直向公园深处走去。越过一座桥，我来到一处空旷的广场。雾气把所有的东西都隐藏起来，我只能看到前后左右的几块方砖，盲目地前行。不知走了多远，一堵巨大的红墙出现在眼前，看不到顶，左右也看不到边。我一时有些慌乱，这是故事中常出现的那种没有出路的永恒的墙吗？很快我就想起来，在这墙的两侧都有台阶。我沿着破败的石阶上行，前后都是浓浓的迷雾，只听到自己的脚步声和轻微的喘气声。

穿过台阶上面的平台，我走进一

条狭窄的通道，两旁都是不见顶的红墙。接着，毫无预兆地，一堵布满血手印的砖墙出现在面前。这些手印杂乱无章，在缭绕的雾气中看上去惊心动魄。手机震动起来，开始还有些犹豫，接着剧震不止。

怪物就在附近。我转过身，背对砖墙，盯着周围，紧张地在每一缕雾气中寻找移动的影子。一股强烈的福尔马林味扑面而来，有影子在几米外晃动。我的背已经靠上墙。一个白色的人从雾气中出现。它不是活人，是被消毒液泡了不知多少年的尸体，浑身没有一点血色，皮肤臃肿发皱；一只眼紧闭，另一只半开，但看不见眼球。它双臂下垂，艰难地一点点向我这边蹭过来。

我把菜刀伸出去晃悠着，与其说是恐吓对方，倒不如说是给自己壮胆。这具本应在医学院标本室接受瞻仰的尸体，张着没有眼球的眼睛一步步进逼。

如果死人在走路

菜刀从它腹部划过。皮被切开了，肌肉翻卷开来，露出里面的内脏。它还在往前走，我已经能看到它微张的口中残破的门牙。我的第2刀砍掉了它的左臂，没有血飞溅出来，断口处像菜市场的猪肉一样。我的眼睛被气体熏得发酸。它张开嘴，有透明的液体从里面喷涌而出，沿嘴角流到下巴上。下一刀砍上了脖子，它的头一下子垂到胸前，像装在网兜里的皮球。

这时我发现这家伙虽然恶心，但并不难对付。我掂掂手里的刀，一步蹿到它身后，飞快地连砍数刀。每一刀下去，我的恐惧就减少一分；每一次皮开肉绽，我的心就安定一分。最后，当我放下刀喘气的时候，这具尸体已经被肢解成无数碎块。白色的肉和白色的碎骨混杂在一起，手按在上面，柔软，冰凉。

我把手在裤子上抹抹，站起来看着自己的成果。看来白天的怪物并不危险。我走出通道，继续沿台阶向上，这些盖着琉璃瓦的红墙和石板台阶似乎永无尽头。我拐过一个又一个弯，在浓重的雾气中茫然行进。所有的感情似乎已离我远去，我像一个从这个躯体内向外窥伺的鬼魂，一切的一切都不过是操作，不过是挥动菜刀和寻找道路。在假山山洞里，坐着一具黑乎乎已腐烂发臭的尸体，旁边的石头上刻着：×××到此一游。我一脚踹倒了它，它的头咕噜噜滚到一边，从脖子的断口处涌出许多蚂蚁，惊慌地四处乱蹿。我没再看第2眼，径直向前方走去。

山路开始向下延伸，两旁是郁郁葱葱的树林。我像旅游者一样，颇有兴致地看着周围。这条路我来过，小兰曾经在这里摔过一交，我费了好大劲才把她哄高兴；那里的石头曾是我们坐下来吃东西的地方，她垫了两层报纸还嫌石头凉；半山腰的亭子，我们在这里见到一对手拉手散步的老人，她发了许多感慨，而我当时急着找厕所……

这条路铺满了回忆。

走到一处拐角，路边的孤树上挂着块牌子，上面用血写着：

你该怎么办？
你该怎么办？
你该怎么办？

我走过去，踮起脚尖把牌子翻过来。背面也有字，但上面的4行已经被抹掉，只是一团血污；最下面两行写着：

如……有对错
如果未来在你的……

我放开牌子，它就在眼前晃悠。我倒退几步，头皮发麻。

什么？什么？什么？

这到底是什么？

所有的疑问瞬间涌上心头。我想撕开自己的胸膛，看看里面的答案到底是什么。我的世界不见了，我的女孩不见了，我知道的一切都不见了。这个世界只有恐怖、死亡和未知。雾气在我周围安静地旋转，包容一切，阳光、美丽、邪恶、绝望。它什么都知道，但从不发言。

我坐在台阶上，抱住头，任世界在等待。

一只灰色的松鼠。它不知从什么地方蹿出来，在我面前跳来蹦去，蓬松的尾巴优雅地晃动着。它抓起地上的什么，咬了咬，扔下，又跳到一旁，捋了捋胡子。很快，它跳着消失在浓浓雾气中。

我热泪盈眶。

故事还没结束，我必须继续前进，无论等待着我的是什么，我必须面对它。我站起来，沿着山路走下去。不一会，我来到码头。湖水冲刷着码头，波涛起伏。一艘老式的铁皮划船停在那里，船舱里有些积水，还有一



只空的矿泉水瓶。我登上船，解开缆绳，向湖心岛划去。

码头很快就消失在雾气中，我奋力划着。周围很安静，只能听到桨的入水声和我的喘气声。水是暗绿色的，上面漂浮着泡沫和落叶。四面八方全是浓雾，我根本辨不清方向。我开始有些后悔。

这时我发现有些不对，波浪声太大了。平时很轻柔，是一种从容不迫的声音；而现在，水声变得响亮、急切。船身的晃动越来越大，我甚至要扶住船帮，以免被晃到水里。船已经完全失控，只能听凭未知的力量把它推来推去。

"咚"地一声，船头撞到了什么东西上面。我抄起桨想把船划开。没划几下，船就开始倾斜。接着，船尾也一声响，船身一下子翻倒，我被抛进水中。在惊慌地扑腾了几下后，我发现这里实际上非常浅，水只到我的膝盖。我站起来，惊讶地发现水位还在下降，好像什么人打开了云湖的下水口，这里的水正迅速地消失。

水流掉了，没有了。我发现自己站在一堆湿滑的水草中，脚下软软的。船已倒扣在一旁，矿泉水瓶也掉了出来。我试着拔出一条腿，迈出一步。还好，并不十分费力，但有些滑，要很小心才能踩稳。我慢慢地向前方走去。

水草的气味开始蒸腾起来，很难闻，我突然有些同情起那些鱼儿。我知道这种想法很可笑，而且不合时宜，但却无法把它从脑海中清理出去。有时有些东西会在我脚边蠕动，我没有心情去看。

雾气好像有些淡了，可见距离也比原来远了些。我的步伐也越来越快，一切似乎都预示着将有个了结。终于，我看到了岸边的岩石。我爬上岸，站在那里喘了会儿气。

天突然黑了。

黑暗来得那么突然，我根本没有准备，甚至有些怀疑是我喘气把天喘黑了。我打开手电，别在胸口。

一切仿佛又坠入地狱。压迫性的、危险的黑暗再次笼罩了我。

我短暂地辨认了一下周围，这里靠近轮渡售票处，我们的"老地方"在岛的另一端。我掏出菜刀，沿着环岛的石板路走。岛上一片死寂，这种死寂我太熟悉了。我多少有些希望能出来个怪物。

快到"老地方"了，我突然听到有人说话的声音，还有微光从那边透来。我关掉手电，放轻了脚步，慢慢走过去。

这里是一座很大的亭子，当初我们就是在从东面进来第2条长凳上……我看到亭子中央放了一盏灯，有3个身影站在周围，其中两个我太熟悉了，是小兰和佳佳！

"你现在还不愿面对现实吗？"佳佳说。

第3个人拉了一把小兰，她发出一声轻微的呻吟，这时我才发现她被捆着。我大声道："住手！"跑进亭子。

佳佳转过脸来，神情漠然，仿佛在面对一个陌生人。小兰则……她的泪水已经流了下来。"我们等你很久了。"她旁边的人说。

我看着这个在公园门口和我说过话的女人——"西瑟？"

"她是我们的妈妈。"佳佳说。

"这是怎么回事？"我迷惑了。他们不是一起的吗？他们不是要对抗那个邪恶的父亲的吗？在昏暗的光线下，佳佳用嘲讽的眼神看着我，我什么都明白了。

"你将看到我们的世界重新降临人间。"西瑟说，"这个世界只有恐怖、黑暗、血和肉，这是美丽的、完美的世界，是我们的世界。而你，胡图，你将参与其中。"

"你在说什么？"我叫道。

她看着天上，"主人早已等候很久了，他一直希望能降临人世，将乐园带给我们，但他失败了好几次。这次，我们终于要成功了！现在，我要告诉你，我们是谁，还有你是谁。"

灯在黑暗中发出阴冷的光。

"在我的身上有主人的一部分力量，但我原来没有意识到，直到生下了这两个孩子才发现我真正要的是什么。在她们身上有主人的血在流，但并不足够，还需要一个具备主人另一半能力的男人才能让主人降临。这个男人就是你，胡图。"

"胡说八道。"我拎着菜刀。

"别想着你那可笑的菜刀了。你真以为它有用吗？如果没有我和佳佳，你根本不可能活着来到这里。"她慢条斯理地说。"你父母很喜欢你，对吧？其实他们不是你真正的父母……不全是，你真正的价值在于，主人将他的力量赋予了你。他将通过你完成这最后的一步。本来一切都很好，你和小兰相识、相恋、如胶似漆。可是当日期临近时，这孩子居然犯了傻。"她看着小兰。

"小兰……"我喃喃道。

"她说的没错。"小兰说，"我是魔鬼的女儿，我是他们中的一员，我和那些僵尸没有什么区别。但我不愿意让那个人降临，我喜欢人类的世界，我厌恶血和肉的世界！"

我看着这个我热爱的女孩，她的泪水能洗刷自己吗？能洗刷我吗？我转头对西瑟说："可你错了，我知道我不是什么主人的一部分。"

"是吗？"她嘲讽地说。"那个吃猫的家伙真的值得杀吗？那个乞丐真的值得杀吗？你在挥刀乱砍的时候，没有快感吗？你在举枪射击的时候没有快感吗？你在杀戮的时候不是感觉到很安全、很爽吗？你难道没有爱上小兰吗？你难道没有对佳佳的欲望吗？当你看到那个警察死掉的时候，没有因为他不帮助你而暗自感到快意吗？"

我无言以对。

"而这个傻孩子，居然向没有主人力量的妹妹下手。佳佳能活下来，还多亏了你啊！"

我已无法忍受，掏出枪来对准西瑟，但无论怎么扣扳机，都没有用。

"哈哈！"她放声大笑，"你是无法伤害主人的另一半的！你还不明白吗？"

我的手在发抖，我浑身都在发抖。我爱小兰，但我们能在一起吗？我自己就是邪恶的。我抬头望着小兰。

她微笑着冲我点点头，泪水盈眶。

我调转枪口，对准自己的额头，扣动扳机。

火光。在世界炸开时，我看见小兰、西瑟和佳佳的头上都冒出火光。

灰色的松鼠被远处的巨响吓了一跳，一头钻到草丛里。当它再次把脑袋探出来时，浓雾已消失，一对年轻的情侣正穿腰看着它。"好可爱的松鼠！"女孩叫道。

"我来抓它！"男孩说。

女孩拦住他，"让它自由自在地跑吧。"他们搂抱着走远了。

松鼠看着他们远去，转身跳到一块石头上，开始梳洗打扮。

（全文完）

魔法门之英雄无敌四 疾风战场



制作公司	3DO
发行／代理	北京空间互动科技有限公司
产品类型	策略性单机版游戏
上市日期	2003年6月
参考价格	49.9元／2CD 59.9元／4CD
服务热线	010-82782915
网址	www.16316.com

战略游戏的不朽传奇：《魔法门之英雄无敌》，在4代上市后，造成了全球玩家的风靡。而制作公司3DO也紧接着推出了资料片《暴风前夕》，将这股热潮顺利地延续下去，也让全世界的死忠玩家们更尽兴地投入这个奇幻战场中。但是，玩家是永远不会满足的，在享受过《暴风前夕》之后，要求下一款数据片的声音也越来越高，而今天，国内代理北京空间互动科技有限公司就要公布这个令玩家们趋之若鹜的好消息：《魔法门之英雄无敌Ⅳ》最新的资料片——《疾风战场》（Winds of War）。其意即将把这股魔法与力量的热潮延续下去，并且准备让玩家体验更大的惊奇、挑战更大的困难……

《疾风战场》延续了4代的友善接口以及各种方便的热键操作，因此熟悉"英雄无敌4"的玩家们，对《疾风战场》都能立即上手，而除了承继以往的优点外，《疾风战场》更添增了许多让玩家期待不已的新玩意——3种从未登场的魔物，分别是：

生命阵营：等级为4的投石机（Catapult），能投掷燃烧的巨石来攻击敌人，不但破坏力惊人、攻击距离远，而且还能兼具攻城武器的机能，成为正义之师的一大助力。

力量阵营：等级为四的疯狂蛮牙（Frenzied Gnasher），这个部队造价昂贵，必须花费4000黄金才能雇用，但是他的特殊能力非常有效，本身能对所有魔法免疫而且拥有狂战士的技能及攻击力，对善用魔法的生物、战术是极大的威胁。

除了新单位外，《疾风战场》也增加了6座全新设计、用以雇用部队的建筑物，包括：

1.歌布尔军械库（Goblin Armory），可雇用歌布尔（Goblins）。

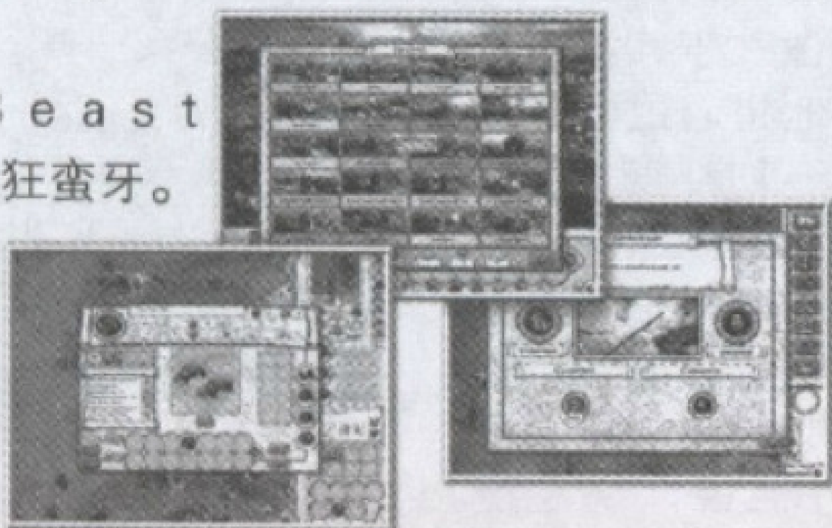
2.巫师防卫塔（the Ward of Sorcery），可雇用邪恶巫师（Evil Sorceresses）。

3.巨兽山谷（the Gargantuan Dell），可征召巨兽（Gargantuans）。

4.黑骑士圣堂（Dark Knight's Sanctum），能雇用黑暗常胜军（Dark Champions）。

5.围城工厂（Siege Workshop），用来制造投石机。

6．兽栏（Beast Pen），可召唤疯狂蛮牙。



这些新的建筑物会出现在《疾风战场》的战役以及地图中。

新增6场战役，本资料片的故事依旧是围绕在"英雄无敌4"的背景上，而玩家们现在来到了北方大地：甲浓（Channon）——一个被五大军团入侵的国家，玩家们将依照所选择的阵营不同，来对抗其它4个强权国家，除了全新的剧情故事外，当然也有增加各阵营的新角色，例如黑暗英雄史帕兹·玛帝酷司（Spazz Matticus）等充满个性的人物都将陪伴玩家一起闯过难关。再来，不能不提的就是玩家最期待的新场景了。此次，3DO举办了一次玩家间的地图设计比赛，并且将获选的34张地图放在《疾风战场》中，包含了14张小型激战地图、15张中型地图，还有5张可供6名玩家对战的超大场景地图。

支持多人联机，玩家还可在GameSpy上与同好对战，而且《疾风战场》还提供了全新的战役编辑功能，包括玩家一直要求的物品制作、涂装功能，让玩家能一首创造新神器。原先的《暴风前夕》并没有增加"英雄无敌"一向最令人赞赏的音乐系列，而这次的数据片就可让爱好动人旋律的玩家获得满足！

综合以上优势，拥有了新战役、英雄、故事、建筑、怪物、地图以及音乐等要素，《疾风战场》在推出前已受到全球各界玩家、媒体的重视，尤其在主程序以及前一款数据片的大热卖之下，喜欢在线对战的玩家也随着日益增多，3DO在此时推出《疾风战场》，夹带着以往"英雄无敌4"称霸战略游戏的气势，正是玩家们不可错过的唯一选择。

广 告 索 引

万众 骏网 合力 软件分销组织策划发行

万众分销 必属精品

美国之音特别英语2002精选MP3



(新闻听力练习慢速、快速双音版)

囊括2002年特别英语(Special English)全年热点新闻，并在此基础上通过技术合成，对应每篇文章都附有慢速播放、快速播放两种选择，是您快速提高听力水平，掌握地道美语的明智选择。助您轻松通四、六级及雅思听力考试。

- 300篇精彩报道超长100小时
- 久负盛名的美国之音环球360度高密度新闻
- 300页精美配套学习教材

3CD 48元

美国之音标准英语2002精选MP3



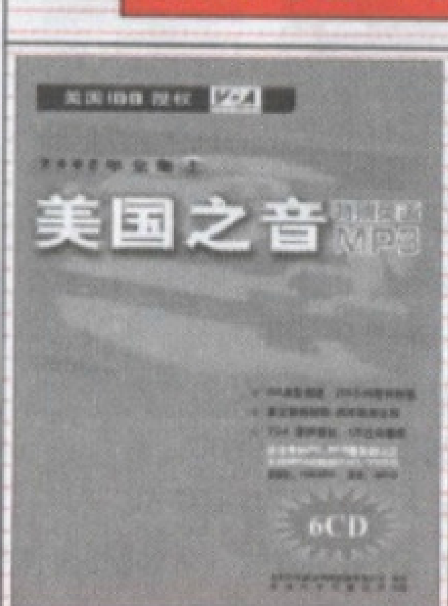
(新闻听力练习快速、慢速双音版)

2002年美国之音(标准英语)热点新闻精选，纯正美语原音，标准广播语速，并通过技术合成对应每篇文章都有正常播放、慢速播放两种选择，即可精听学习又可快速提高。

- 200篇精彩报道超长100小时
- 集科学性与娱乐性于一体
- 美国之音环球360度高密度新闻
- 200页精美配套学习教材

2CD 38元

美国之音(特别英语MP3)2002全集上



美国之音特别英语是美国之音电台专为全世界非英语国家学习英语的听众安排的一种简易、规范的英语广播节目，特别英语使用简短，明晰的句子，由美国本土播音员朗读播送，发音标准，文字语法流畅，非常适合英语学习者练习听力。

- 600余篇报道 200小时超长放送
- 英文原稿对照，详尽疑难注解
- VOA原声素材，CD立体音质

6CD 38元

美国之音(特别英语MP3)2002全集下



美国之音特别英语是美国之音电台专为全世界非英语国家学习英语的听众安排的一种简易、规范的英语广播节目，特别英语使用简短，明晰的句子，由美国本土播音员朗读播送，发音标准，文字语法流畅，非常适合英语学习者练习听力。

- 600余篇报道 200小时超长放送
- 英文原稿对照，详尽疑难注解
- VOA原声素材，CD立体音质

6CD 38元

《VB.NET实用实例68例》



- 完全由实际应用出发
- 轻松多媒体演示教学
- 每一个步骤详细讲解
- 完全傻瓜式实例教程

从第一个程序的编写至高级的网络应用程序开发均以实用程序的开发和编写为教材，每一步操作，每一段代码地为您讲解68个鲜活的程序是如何一步一步的"制造"出来。

2CD 38元

《VC++.NET实用实例68例》



- 完全由实际应用出发
- 轻松多媒体演示教学
- 每一个步骤详细讲解
- 完全傻瓜式实例教程

Visual C++.NET是Visual C++的最新版本，也是Microsoft的.NET战略中的主要组成部分。新增和强化了众多功能的VC++.NET变得更加灵活也更为强大，是惟一能够产生优化MSIL指令，可在同一个映像中包含受控和不受控代码的语言。

2CD 38元

为了答谢新老客户的厚爱，从即日起到6月15日(以汇款单邮戳日期为准)，凡在万众软件俱乐部网站购买软件，均可获得开心正版系列软件一套，详情请访问www.wzclub.com

万众软件俱乐部

汇款地址 北京双榆树101信箱
电　　话 010-62510224(24小时)
网　　址 www.wzclub.com
总部地址 北京海淀路171号大华写字楼B335

收 款 人 万众软件俱乐部
邮　　编 100086
电子信箱 www3w@263.net
批发业务 010-82627435/36/37/38/39

(邮购免邮资)

神州 ONLINE

制作公司：宇奥科技公司
发行／代理：万向通信公司
产品类型：RPG
上市日期：2003年7月
服务热线：010-64185578
网址：www.szo.com.cn

乍看游戏的名称，就会让人不禁感觉到这是一款颇具恢弘气势的作品。众所周知，神州内含五域，中有汉族天下，东为蓬莱离岛，西去大漠罗刹，南入瘴疠修罗，北伸塞外草原。在这样一片广阔的天地之间，体验尚武人士的人生百味，是众多玩家所梦寐以求的，而这也正是《神州Online》所要着重带给玩家的别样感受。

种类繁多的角色职业

在游戏中，一共有勇士、剑侠、术者、僧侣和道人五种角色职业，而每种职业又有男女两种性别，因此共计有十种造型可供玩家选择。不同的职业除了拥有不同的新手村之外，还有各自专属的根据地。游戏初期会开放三个设为非战区的城镇，每个城镇都布置有五种职业的根据地。例如，勇士的根据地为军营，剑侠的根据地为剑派，术者的根据地为祭坛，僧侣的根据地为佛寺，而道人的根据地为道观。在根据地中，玩家可以学习所属职业的新技能，并且获得所属职业的特殊任务。以下是各种职业的简单介绍：

勇士

精通各家兵器，擅于近身搏击的职业。能使用剑、刀、斧、锤、枪、棍等游戏中所有的兵器，可以穿戴所有的重装防具，还能够双手持用不同的短兵器进行战斗，或是装备盾牌来提升防御。不过无法学习所有的法术、暗器技能，但是能使用“符咒”来施展某些低级的法术。



剑侠

专精剑技、御气之术，并可兼修仙术、佛法的职业。无法装备盾牌、全身重甲，但是能够与勇士一样双手持用不同兵器进行战斗。虽然无法学到许多武术方面的终极技能，但是在剑术方面的造诣却能超越勇士，而且还能学习低级或中级的仙术与佛法。

术者

专修奇门遁术，擅用暗器、蛊毒的职业。不能装备金属制的沉重护甲，也无法双手持用兵器进行战斗，而且只能使用剑、刀、棍、枪四类兵器。不过，在暗器方面的造诣远远凌驾所有职业。

僧侣

精通佛法专克死灵亡魂，擅长治疗、防护、辅助性法术的职业。只能使用基本的剑、刀、棍等武器，无法穿戴过重的护甲防具。但是长年的清修与苦行，锻炼出一身强健的体魄，所以在近身作战方面的表现也不逊色，算是法术与战斗兼具的角色职业。

道人

专修道家仙术，擅长施展攻击性法术的职业。只能使用基本的剑、刀、棍等武器，无法穿戴过重的护甲防具。由于长久沉浸在玄思冥想中，以求悟透高深奥妙的仙术，致使体魄变得相当虚弱，虽然能够施展出威力强大的法术，却不擅长近战肉搏。

爱恨交加的炼制系统

如今，在众多的网络游戏中生产和炼制已经成为不可或缺的因素了。毕竟，生产或炼制出稀世珍宝能够带给玩家有别于提升等级或增进技能的欣喜感受。在《神州Online》中，同样也设定了功能齐备的炼制系统，让玩家能够打造出自己满意的物品。通常，玩家在野外打怪时，有一定的机率会得到各式各样的配方单。只要搜集配方上所需的物品，就可以在铸炼房内进行特殊的炼制合成。炼制合成物品的方式主要有两种，一种是加强，帮物品附加能力，象替暗器喂毒、为铠甲加抗性等；另一种是变化，收集不同的原料，用以炼制做出完全不同的特殊物品。不过，在炼制物品的时候还需要特别注意两点事项。第一是部分合成炼制配方单有一定的失败率。玩家炼制时若是失败，物品及原料也会一并消失。第二是有些物品需要长时间的合成，在合成中可以将合成窗口关掉，去做自己想做的事，但是千万不要按下“取消”，因为按下取消的话，所有的原料都会消失。而且，也不要“尝试着取消看看会不会损失东西”，因为设定是“只要中途取消合成，原料必然消失”，取消合成会损失原料。



通过以上简要的介绍，相信广大玩家已经对《神州Online》有了初步的了解。那么，我们就期盼着游戏赶快上市吧，到时候在游戏中一试身手。p







制作公司：WIZGATE
发行/代理：北京汉娃娃软件科技有限责任公司
上市日期：热卖中
服务热线：010-88018989
网址：www.nds.com.cn









佣兵传说是近来大量涌现的网络游戏中别具特色的一款，而最大的特色就在于游戏所包含的战棋要素，以即时战斗的模式指挥自己的佣兵和敌人进行大规模的集团作战，这同以往单枪匹马或者是带着一个佣兵帮手的战斗完全不同，玩家可真正体会到作为一个指挥官的感觉。

职业的选择

和单机类战棋游戏固定的主角不同，作为网络游戏的佣兵传说有10种不同的职业让玩家选择，分别是骑兵、魔法师、枪兵、神官、水兵、弓箭兵、步兵、飞兵、圣兵和黑魔法师，其职业特点当然和大部分角色扮演类的游戏类似，骑兵的移动力高，物理攻防高，魔法攻防低。魔法师和黑魔法师体质虚弱，但是魔法攻击力强；弓箭兵行动敏捷，能够远距离杀伤敌人；枪兵和步兵都是近战能力强劲的职业，但是不耐魔法；神官拥有辅助魔法，而且各种攻防能力都比较平均；圣兵其实就是牧师，擅长多种白魔法，但攻击力低下；飞兵的行动不受地形限制，而且敏捷高，还可使用风系魔法；水兵是比较少见的职业，能使用水系魔法并在海战中发挥超常的实力。玩家不再受限于单一的职业，因此可根据自己的喜好来决定职业，当然这并不表示玩家只能在游戏中从始至终做一个职业。每种职业都可以进行多次转职，而且玩家还可在游戏中操纵自己所雇佣的龙兵，也就是说可指挥多种职业战斗，玩家自然就能体会多种职业的发展了。

基本属性

角色都有基本属性，这是任何一款网络游戏的必然现象，佣兵传说当然也不例外。游戏中的基本属性相当多，最基本的能力还是那几种：力量、敏捷、耐久、智力、智慧、魔法抵抗。所对应的属性当然也不外乎攻击力、防御力、命中率、回避率、体力、魔法值、魔法攻击力、魔法防御力等，力量决定角色的攻击力，敏捷决定角色的命中率和回避率，耐久决定角色的体力，智力决定角色的魔法攻击力，智慧决定角色的魔法值，魔法抵抗决定角色的魔法防御力。通过道具和装备角色还可得到攻击调整和防御调整，使得角色的攻击力和防御力进一步提高。此外角色还拥有移动距离、行动限制、指挥范围等属性，移动距离表示角色在战斗中可移动的最远距离，距离越远在战斗中的机动力也就越高。行动限制决定角色行动恢复的速度，由于游戏中的战斗是即时制的，任何角色要行动就必须蓄满行动槽，每次行动完毕后行动槽就会减少，直到下次蓄满才能进行第二轮攻击，因此角色行动恢复的速度就显得很重要。指挥范围则表示玩家能指挥龙兵行动的范围，该范围越广，龙兵所能行动的范围也就越广，战斗效率自然也就越高。

基本操作

其实在操作方面各游戏之间都是大同小异的，鼠标一般是主要的操作工具，绝大多数行为都可用鼠标。此外再就是各种方便操作的快捷键，在战斗中可更迅速地进入状态。佣兵传说中也是差不多的情况，其中鼠标左键控制角色的移动、选择人物、进行对话、购买道具等；鼠标右键转换角色的方向；对着游戏中的玩家双击鼠标可激活状态菜单，在这里可以选择交易等选项。在战斗中利用A、S、D、F可使用事先设定的物品，利用Z、X、C、V可使用事先设定好的魔法；平时的热键还包括F1——查看帮助、F3——查看选择的角色情报、F4——查看拥有的物品情报、F5——查看可使用的魔法、F6——副指挥官选择窗口、F7——查看雇佣的龙兵情报、F8——查看地图、





F9——结束游戏及环境设定、F11——截图。战斗中使用的热键还包括F2——主角色情报窗、F5——角色情报窗、F7——同盟情报窗、F9——退出目前战斗。

新手心得

刚进入游戏的玩家等级为1，携带着最基本的武器和装备，另外还有金币2000枚，在这一点上可比其它游戏要好得多了，一般的网络游戏中刚出生的角色身上一般都不会带着超过100金币的，看起来佣兵传说要慷慨许多了。出生之后先不要做别的事情，要做的第一件事就是在整个卡奥斯村子里多转一下，摸清建筑物的位置：哪里有武器店，哪里是装备店，哪里卖药草，哪里可雇佣龙兵，都一定要快点熟悉。

了解了整个村子的结构之后，玩家们会发现自己所拥有的2000金币正好去雇佣一名最低级的龙兵，但这个时候千万不要马上就招一个回来，因为玩家本身实力太差，一旦在野外冒险中英勇就义，倾其所有雇佣的龙兵就会消失，那之后的战斗可是会变得异常艰苦的，所以还是老老实实提升自己的能力比较好。初期提升自己等级的最好地点就是卡奥斯村子里的新手修炼场，这里的敌人等级不高，很适合新手来打，而且就算被打倒也不会有什么损失，因此是新手熟悉游戏操作的绝佳场所。在佣兵传说中有一点是很重要的，因为玩家扮演的是一场战斗中指挥官的角色，一旦自己被打倒就表示整场战斗的失败，所以无论如何都要保住自己的性命，同样，与敌人战斗时玩家会发现怪物中的一个，其颜色或者是形象与其他怪物有所区别，这一个就是怪物的指挥官。如果自己实力足够，当然可将敌人全部消灭以换取更多的经验和金钱的奖励；但是如果发现自己在战斗中遭遇了较大的阻力，最好的方法就是全力消灭敌人的指挥官尽快结束战斗，虽然得到的经验值会少一些，但总比什么也得不到还赔上自己性命要好吧。

在新手修炼场中战斗时可分批消灭敌人，先移动到右上方之后左下方的敌人就不会过来，然后可在右上方慢慢打，敌人被消灭后过一段时间又会再出现，因此可以不停地打下去，感觉自己快挺不住或者是得不到什么经验时就冲向左下方打倒怪物的首领就能马上结束战斗，一般来说在新手修炼场锻练到4等级之后就可出村去冒险了。

从新手修炼场出来之后可直奔村子右下方，村子外有许多大毒草和小花蛇等怪物，是初期玩家比较好的练功对象。这里有些士兵样的怪物，千万不要去招惹，现在的玩家可不是他们的对手，在打怪过程中有时会得到一些药草，最好不要自己吃，卖到商店可能会有意外的惊喜。至于补血就依靠那些商店出售的初级补血药水吧，不怕浪费时间的话站在原地休息也行的。

6级之后职业就会进阶，角色的形象也会发生一些变化，当然是越变越帅气，这时又需要更换练级地点了。从卡奥斯村子的左方或者上方出去都有不少适合练级的敌人，另外要记得出发之前去装备店换武器和装备，要加快战斗的速度还得准备一些活动药在身上。除了战斗练级之外，还要去完成雇佣副官的任务，这样战斗中就可拥有最多3名副官协助自己进行战斗，虽然说经验会被这些副官们分走一点点，但战斗的难度绝对是被大大降低了，等到积蓄满满地被积攒起来，就可正式组建一只属于自己的佣兵大部队了。p





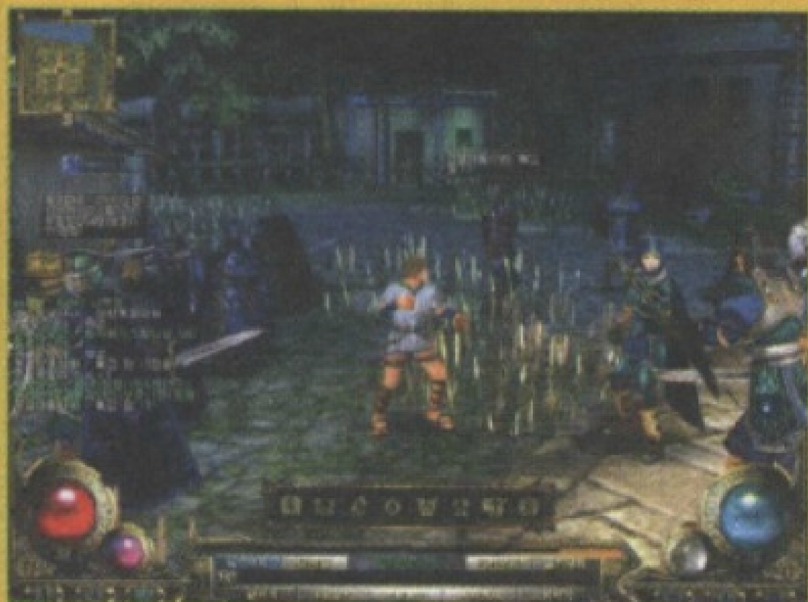





制作公司：WIZGATE
发行／代理：世模科技
产品类型：网络角色扮演
上市日期：2003年6月
网址：www.repent.com.cn

翻看了一下2002年我国台湾省的十大游戏广告，竟然全都是网络游戏的广告，由此一点即可看出网游的火爆程度。各游戏公司纷纷抢滩登陆，打出各种吸引眼球的招牌来笼络玩家，但面对如此激烈的竞争，要想脱颖而出，恐怕不仅仅是招募广告代言人，或者搞出“十八禁”等噱头能做到的，最重要的当然是真正意义上的创新。世模公司此次即将推出的3D网络游戏新作《使命》，这是一款在许多方面都有所创新的作品，例如说以地域来划分玩家阵营、注重操作经验的“无差别PK系统”等。它是否真的值得玩家去期待，让我们先看看游戏中的一些重要设定。

游戏背景



游戏采用了奇幻世界的背景，一切将发生在神话中普莱拉世界东方的阿拉巴克大陆。在这片大陆上存在着40多个土著部族，多族并立的现状为日后的争斗埋下了伏笔。而大陆上拥有神奇力量的12块奥玛魔石更是成为争斗的焦点，因为这些魔石据说是大陆魔法力量的源泉，能控制魔石的话便可获得使用魔法的神奇力量，并且能长生不老。部族的长老们为了抢夺“赛唐僧肉”的魔石，互相诋毁攻击，并由此先后引发两次大规模的种族混战。在战争的优胜劣汰中，克伦和巴萨两个部族慢慢壮大起来，先后建国进而逐渐控制了大陆上所有的魔石。但在饱受战争创伤以后，魔石的力量开始慢慢消退，而此时魔族的力量却兴盛起来，大陆上的各部族都将面临生死存亡的最后关头。阿拉巴克大陆的人们必须团结一致，共同完成护卫魔石的使命和继续在内部分化斗争间作出抉择。玩家将会在这个时代大背景下展开自己的故事，当然，对于那些厉害的玩家来说，塑造一段凌驾于历史之上的个人传奇也不是不可能的事。

两大创举



来看看《使命》中的两大特色。首先是其社会化的阵营设定，游戏中以纵贯阿拉巴克大陆的米林河为界，将整个世界划分为沙漠和绿洲两个风格迥异的地域空间，这就将所有玩家划分成了两派，就像《笑傲江湖》中黑木崖内外的正邪两派武林人士。当然，《使命》中的沙漠和绿洲并没有分别代表正邪，角色的是非观念一切皆由玩家界定。也许有玩家会说：“我愿意加入哪派，谁管的着！”但是，正如游戏的介绍中所说，玩家在游戏中可明显感受到这两种风格碰撞时迸发出的战斗激情，一种潜移默化的强大归宿感将伴随着玩家对游戏了解的深入而逐渐充斥心胸。这究竟是怎么一种体会？下面来详细地看看。游戏中会因选择不同的部族阵营而导致角色拥有相互对立的能力属性参数和魔法，例如在魔法的分类上，系统会根据玩家行为中价值取向的不同，自动判定玩家最后所能使用的魔法，这也使不同玩家间会因为习惯差异而造成游戏角色非常个性化的差别——就连物品也会根据玩家所在阵营的不同而表现出不同的实际效果。同时，地图上的大部分区域都允许被玩家组成的公会占领，而且被占领的地域将会马上被该公会的价值取向所同化，其中所有的相关系统也都会随之变化。而对立阵营进入这个区域是非常不利的，因为在此被敌人杀死将会承受很大的损失，对方却可轻易得到好处。《使命》的这种社会化阵营价值取向系统，相比以往游戏里的善恶阵营划分要复杂得多，只要玩家深入到游戏的世界中，将会发现这个系统影响到游戏的整个世界架构。举个例子来说，你和一个取向完全相反的朋友组队前进，路上



一只跟自己的属性相近的野狗就会主动攻击你的朋友。对于那些天性浪漫的玩家来说，不妨试试看和自己的阵营完全相反的异性来发展一段感情，这也许会是很具挑战性的一件事呢！简单地说，游戏中以地域界定了玩家的阵营，这听起来是很感性的一个设计，也许只有进入游戏中，才能完全切身体会。

游戏中另一个特点就是《使命》独有的无差别PK系统，游戏中人物通过升级并增加不了什么固有属性，因此角色等级将不再是PK间的最大阻碍，操作技术才是主导战斗胜利的最关键的因素。拥有娴熟游戏操控能力的真正游戏高手，就不会因为练级的时间不够，而被一些只知道疯狂练级的玩家肆意屠杀。那些诟病“现在的网络游戏就只知道练级，简直没有意思”的玩家在此将会抓不到什么把柄，毕竟，考验技巧的游戏才能体会到更多的乐趣。

对战斗产生直接影响的是玩家的职业，游戏中职业的选择也会受到部族阵营的影响，每个阵营都有4种基本职业，但是因为不同部族间的职业在装备和魔法的种类上都不尽相同，所以即使是相同职业，也会因为部族的不同而呈现出两种决然不同的发展走向及战斗策略。例如战士在遵循基本职业特性的前提下，可依据所选择部族不同而分化为纯粹的传统战士类型和偏重技能的魔战士类型；枪师同样也分化为注重枪术的枪师类型和注重骑士精神的骑士类型。所以，实际上游戏提供了8种特性各异的职业供玩家选择。

其它特色

目前可知《使命》中提供了近100万种不同的武器装备及道具，而且道具也同样分为魔法类（蓝字装备）、唯一类（暗金色装备）、套装（绿色套装）等。装备道具还可利用卷轴进行升级，升级次数可达到10次以上，这更是大大丰富了道具系统。在网游中，收集各类极品道具早已成为玩家们的奋斗目标。而在《使命》中玩家可依靠装备来打造自己的个性，更可通过装备来显示自己尊贵的身份，这个设计的成功之处早就在《仙境传说》中得到了验证，而《使命》的更独到之处就在于它是3D的。

在攻城方面，游戏也有自己的特色。城主可通过赋税的收入来兴修城防，例如加强城墙、坚固城门等，还可以军团为单位雇佣自己的部队来协助守城。而攻城方也需要制造各类攻城武器，例如撞城门的冲车、远程攻击的投石机等。如果这还不够看的，玩家还可通过挖掘隧道以巧攻进城池。这些虽然都是玩家间非接触的战略性战斗，但因为制作者的独具匠心，在效果表现上极具冲击力，中世纪那种激烈壮观的鏖战已跃然屏上。玩家占领城池后就拥有统治自己领地的权力，但也必须担负起领导自己领地建设的义务。城主和领主可通过征收赋税取得收入，然后用收入慢慢扩建自己的城防，并组建起自己的雇佣军以保卫自己的既得利益不受他人侵犯。

游戏的引擎使用的是Wizgate自己研制的3D引擎，画面效果非常出色。虽然“新一代”的韩国网络游戏绝大多数都采用了类似的基本技术，但《使命》在细节表现方面还是有自己的出众之处。角色设计一改以往3D游戏人物的那种棱角毕现的造型，游戏中所有人物的3D造型都显得异常细致圆润。同时游戏场景的构成手法也非常老到，无论是干涩少雨的沙漠，还是湿润凝重的绿洲，在游戏中都显得那么栩栩如生。随着风的吹动，屏幕上的一草一木都会摇摆变动，那种呼之欲出的真实感所带来的视觉迫力将时时让玩家有着身临其境的感觉。游戏的全3D画面支持视角旋转和缩放，玩家在激烈的对战中可随时对45°斜视的半固定第三人称视角进行旋转变换，以便轻松地完成战斗。

总的说来，《使命》相对于其它网络游戏确实有很多改进，如果所有的特色系统都能真正实现的话，倒应该是网游的一大进步了，下面就让我们来期待游戏面世后的实际表现吧！ p





凯旋 ONLINE



制作公司：韩国Imazic
发行／代理：深圳腾讯计算机系统有限公司
产品类型：3D网络RPG
上市日期：近期上市
服务热线：021-58885395-109
网址：kaixuan.qq.com

古老的传说，指引着人们去探询着传说中辉煌文明的秘密。昔日光明的辉映如今被黑暗所吞噬。风，还是在轻轻地吹，夜已经深了。我看到凯旋的英雄站立在港口的大门，握着胸前银白的项链，祈求着世间的宁静，等待着黑夜后的黎明。

作为韩国网络游戏的旗帜——《天堂2》，让人翘首以待！而当我们可以提前领略到这种快感时，为什么要说NO呢？

韩国排名前5名的《凯旋》采用了和《天堂2》一样的Unreal II引擎开发。Unreal系列引擎在游戏界可以说是家喻户晓，一直以来与Quake系列引擎并称为3D业的两大巨头。看啦，那消远的群山、那潺潺的流水、那宏伟的建筑、那云涌变幻的天空，还有那华丽多姿的金色装备，这精雕细琢的庞大场景才是我们想要的Real 3D啊，画面第一人称和第三人称乃至全视角的自由转换也让你能将百米以内的场景一览无遗。

如果我们能在《凯旋》大陆的天空中飞翔，将会看到什么？——茂密的雨林植被仿佛一匹华美的绿缎，翻滚着涌向天际。而在这片象征着生命的浓绿色背景上，一个个或大或小的白点儿晶亮耀眼，仿佛一粒粒闪烁的珍珠，那就是数以百计的古老城邦！让我们飞得低一些，再低一些，飞近那绿缎的中心！在那儿——在那片热带丛林中，镶嵌着一颗最大最华美的明珠——"凯旋"大陆的中心广场，它不是封闭的，除了东面的王宫和南面的碑铭金字塔，向西向北都敞开着，蓊蓊郁郁的热带丛林从广场边沿一直延伸到远方。而其余众多秀美的神庙和屋宅，则分布在广场以东的山麓林莽之中。巨石祭坛外都装饰着精美绝伦的灰泥雕塑和石灰石板浮雕，蓝天白云下，那些玲珑秀巧的建筑点缀在绿浪翻涌的热带丛林之中，敦实的方形石屋上高耸着镂空的顶饰，五颜六色的灰泥雕塑使它们显得无比富丽，温暖的石灰石与彩色的浮雕在阳光下流溢着悦目的光彩，使整个广场就像是镶嵌在热带浓阴中的一串多彩的宝石。

而游戏中的装备更是超出了我们想象的极至，不论是最简单的铁甲还是至尊极品的黄金装备，都经过了巧夺天工的悉心设计，再加上强大的3D技术支持，无论从属性，品质还是视觉效果上看，都已超出同类游戏的水平。而黄道十二宫的黄金圣甲对玩家而言更具使用和收藏价值，光滑润泽的黄金铠甲上点缀着层次分明的花纹，造型独特的黄金武器，在光芒中透出丝丝杀气，拥有它，你就站在众神之巅，你就是凯旋的圣斗士。

我们知道，UNREAL引擎的特点就是能在一个渲染管道中含有3个独立的纹理单元。因此它可实现在每个像素中映射并过滤最多至3个纹理，支持硬件级的通用纹理转换方式（立方体环境帖图、投影纹理等），执行环境凹凸纹理映射效果，精确模拟出材质的特点（如水、金属、木头等），这也是《凯旋》中的画面让所有人都赞叹不已的原因。

与目前常见的同类游戏相比，《凯旋》还拥有突破传统与创新结合的游戏设计理念、完美拟真的全3D质感画面、倡导领先的游戏思想。比起其它韩国游戏，在3D图像、动作、格斗技能系统、崭新而多样的阶层和团队系统等方面都有全新的超越，而全新概念的GRPG（Group Role Playing Game）形式更让《凯旋》完全打破了玩家固有的对在线游戏的认识。这一切的一切综合在一起，为玩家创造了一个触手可及的虚拟世界。它的出现，标志着新一代3D网络游戏的诞生，标志着一个时代的来临。

神秘宇宙观引人入胜，《凯旋》精心打造游戏文化。

一款成功的游戏只拥有华丽的游戏画面、震撼的音响效果和便捷的操作方法是绝对不够的，更需要的是引人入胜的游戏文化，这恰恰是一种高层次的表现。也许，共同拥有上述这些方面的游戏才是玩家真正想要的。下面简单的为大家介绍一下《凯旋》的游戏文化。

《凯旋》的英文原名为Sephiroth，它代表着生命之树，更代表着生命、真理，全知全能的终极的神。生命之树其实是一种概念，如同易经中的阴阳两极，又如同西洋传统神秘学中的宇宙观：宇宙是由10个圣质所代表，而圣质与圣质间又由22个路径环环相连。10个圣质分别是：

1.Kether，The Crown（皇冠）：
超越、言叶、神的本性。
2.Chokmah，Wisdom（智慧）：
智慧、纯粹理性、创造原点。
3.Binah，Understanding（了解）：
执行、实质的理性、创造之泉。
4.Chesed，Mercy（仁慈）：
爱、慈悲、恩宠、伟大。
5.Geburah，Severity（认真）：
法、神的权利、恶的发现、怒。
6.Tiphareth，Beauty（美丽）：
慈悲、调停、美。
7.Netzach，Victory（胜利）：
永远、膨胀、胜利。
8.Hod，Splendor（光辉）：
尊严、收缩、荣光。
9.Yesod，Foundation（基础）：
基础、万物的基础、神的创造力。
10.Malkuth，Kingdom（王国）：
王国、物质、人。

从1链到10又称为Path of the Flaming Sword（火剑之路）

1、2、3组成Supernal triangle（精神三角）
4、5、6组成Ethical triangle（人本三角）
7、8、9组成Astral triangle（星象三角）

这个神秘的世界需要你的探索，我们亦在等待着你的凯旋。

三大种族，善恶交汇

《凯旋》的世界有人类、精灵族、泰坦族3个种族和武斗家、弓箭手、剑士、魔法师等4个职业。而3个种族和职

业在一开始选择角色时就决定了不可变更或转换职业，因此可突显相互间优点的配合，将成为战斗胜负的关键。

1.人类

在《凯旋》中，人类的样子与我们的样子没有分别，个性设定为对精灵族和泰坦族都友善或对泰坦族更友善。职业有武斗家（空手、赤脚技能）、剑士（单手剑技能）、魔法师（手杖，白色、黑色、红色、蓝色、黄色等5种法术）。

2.精灵族

精灵族拥有较为中性的形象，对于人类虽然不会有敌意，但对泰坦族却有敌意。职业有弓箭手（弓，石弓，政令术）、魔法师（手杖，白色、黑色、红色、蓝色、黄色等5种法术）。

3.泰坦族

泰坦族是人类与精灵族的混血，拥有人类强壮的身体，与人类关系友好，对精灵族有既羡慕又憎恨的感觉。职业有剑士（双手剑、矛）、魔法师（手杖，白色、黑色、红色、蓝色、黄色等5种法术）。

华丽连续技 至高享受

《凯旋》高达260种以上的职业技能更是高居全球网络游戏之冠，但是却不会让玩家感到困难，因为游戏已将其有系统地分布在11个技能树上，玩家若不想费心搭配的话，只要照着游戏的设定往上成长，就算不保证一定最强，但也够玩家享受高等级的快感了！除此之外，游戏初期所提供的各式各样的武器防具就多达200种，每一种武器与防具都有独特的穿戴与使用条件，尤其是当你身穿最高级的黄金圣甲和人对战时，那绚丽的刀光剑影，更是让人目不暇接！

在其它网络游戏中，角色的战斗动作几乎都是由三四个动作连贯而成，看久了会使人厌烦甚至昏昏欲睡。而在《凯旋》中最大特色便是“可组合的感观武打动作系统”，通俗地说就是“连续技”，没错！就相当于是KOF，SF里面的格斗连续技，精通格斗游戏的玩家都知道，格斗游戏的最大魅力就在于将各种单一的招式利用出招收招及硬直时间有机地接合在一起，就成了连续技。一旦使出，则对手只有招架之功无还手之力。而在《凯旋》游戏中，连续技的修炼是随着等级上升而不断习得的，一套连续技习得后，可对应储存在界面的快捷控制栏里，使用时利用快捷键便可使出。试想，当习得七八套连续技时，将怪物从左砍到右，再从右砍到左，打得上天入地烟火纷飞，最后再加一个FINISH技，对！就是像Mortal Kombat里的那种FINISH技！以这种方法了结对手，你心里没有一种爽快感吗？据不完全统计，将一般的技能和完结技能组合起来，将可产生出上百种不同特性的连环技。战斗，难道不是一门艺术吗？

现在我们再来看看任务系统，满天飞的韩国游戏都有一个通病，就是任务系统实在令人失望，每天都是砍砍杀杀，练级再练级。而《凯旋》则大不相同，随机的任务随机接。《凯旋》的任务分为两种：一种是特殊任务，一种是剧情任务。特殊任务是以故事情节辅佐动画进行的，只要完成了任务，你就可了解游戏中所隐藏的故事。所以，虽然是线上游戏，你仍然能体会到如同单机版一样特别的乐趣及成就感。剧情任务是在基本的地图上执行，透过这些任务可了解游戏背景以及各种设定，让玩家更容易了解整个游戏，某些任务还有限制等级、职业，还有必须要组队才能完成任务，总之每位玩家都有自己的独立主线剧情，而这些都是随机触发的。只有细心，并身怀战胜一切的力量的人才是真正的英雄、霸主。

允许3万人同时上线的广大世界

《凯旋》使用了Imazic所自行开发的Pangea分散架构服务器系统，玩家在进入游戏，选择所要登入的服务器时，所见到的每台服务器的背后，事实上都是由许多服务器所组成，每台服务器构成1.3km x 1.3km的游戏世界，彼此连结以呈现出32Km x 24Km幅员、且多达40个的城市、地域、冒险点等，相互贯通连接。Pangea服务器系统是将假想世界分为几个区域后，将各个区域分散储存在所属服务器，以达到管理整个世界的效果，它可支持广阔的假想世界，也能容纳大规模的玩家同时上线。







制作公司：智冠资讯股份有限公司
发行／代理：北京寰宇之星软件有限公司
产品类型：角色扮演+即时战略
上市日期：2003年6月
参考价格：59元
网址：www.unistar.net.cn









即时战略结合角色扮演的游戏方式，确实是最适合表现三国时代令人血脉喷张的大军对峙，以及爆发在即的战火硝烟。游戏中设定5种职业，以力搏取胜的斗士、以勇猛制敌的剑士、以百尺神射的弓箭手、以计策决胜的谋士、以后勤辅助的百变战法工兵，每种职业都有不同的特色与专属的修炼技能。依职业属性将6个武将编制为一个军团，最高可编制10个军团。武将体力挂0时，将沦为敌人俘虏，在被送往牢房的路上，你还是有机会将押送的敌将击败。依武将的功勋，可配给2到8名护卫兵，有长剑兵、近卫兵、重骑兵、长弓手、连弩兵、藤甲兵、蛮族兵、山岳兵等10多种。极佳的程序效能，护卫兵在阵形中的走位宛如流水一般顺畅。小巧的造型、灵活的身段、一窝蜂的行动，增添不少作战的趣味性。大量的武器与护具，用来保护你的爱将。传说中的召唤壶，更可让武将带着召唤兽，体验奇幻的作战方式。

最强悍的统一战役包括超越极限的1500个画面组成的中原大地图。内政与战争同步并行，所有的内政治理、计策谋略、攻城掠地、网罗人才、冒险寻宝、建设布阵等不需另切画面使游戏被迫中断换场。统一战役依年代分为6个时期，玩家选择扮演君主，以统一全国为目标。最扣人心弦的历史战役，36场精采战役，大场面的官渡之战、赤壁之战、合肥之战，展现勇将气概的虎牢关、博望坡、长阪坡等战役，讨伐黄巾党、山岳、南蛮、交址等战事，玩家可选择扮演曹操、刘备或孙权等主要角色，带领着部下一一闯关升级。精于作战技巧的随机战役，自定战场规模及计算机AI等级，强化个人以一敌众的作战技巧，在联机对战时成为的胜利者。

在强调内政、战争同步的情形下，诞生了内层与外层的空间设计奇想，不同的内层空间有不同的指令，玩家可点进去看到里面的景象。主殿是治城中心，有开发、建设、征兵等指令，殿内武将排排站，你可更换武将换装备或补给护卫兵，殿内有自动回血的功能。客栈是商人和在野武将的聚集场所，派一名武将进入客栈，才能执行买卖或录用的指令。牢房关着你捉来的俘虏，等着被处置。

可在城内大兴土木，开垦农田、建设市集、发展军事单位，共有20多种建筑物，在资源足够时，还可将城市升级，加强城墙的防御力，并允许建造更高级的建筑物。玩家可派遣弓箭手在城墙上巡逻，随时警戒城外



的状态，或派工兵到城外盖箭塔、挖陷阱，让敌军付出来犯的代价！另外，在城外还有许多的村落、军寨、洞窟、山寨等。占领村落时，每个月都可获得该村的资源，有些村落还可生产特殊的兵种。而军寨则可作为补给或防御线，在作战时是十分重要的战略地点。山寨洞窟、墓地有的盗贼、野兽和怪物，里头藏着些稀有的宝物，是练功兼寻宝的好地方。

《三国霸业 II》承袭前作广受欢迎的美形人物，400多名三国知名武将，沉鱼落雁般的貂婵、孙尚香、大小乔等知名女也将现身在游戏中。美术风格方面，采用了高彩、鲜艳的色调，将场景衬托得更为精致，与以往的写实风格截然不同。而人物动画则采取较为活泼有趣的Q版造型，炫丽的法术特技，威力强大的圣兽降临，超视觉的震撼享受。加入天气的变化要素，不论雨中漫步还是雪花翩翩，收起激昂的心情，暂时喘息享受大自然的洗礼。

在《三国霸业 II》的联机大厅里，玩家可扮演一个国家的君主，该国的所有资源及武将都交由玩家来操控，以击败对手势力，统一全地图作为胜利的条件。在关卡PK战中，让玩家重回史实战场，你必须从两个阵营中选边站，并且只能扮演一名武将，携手和其他玩家友伴合作，对抗敌对玩家阵营。在这场生死斗中，唯有合作才能取得最终的胜利。P



六月公开测试

拔剑出鞘，等你雄霸天下

剑侠情缘 网络版

我的剑侠，我的江湖

北京金山软件有限公司于5月26日迁入新办公地址：

北京市海淀区北四环中238号**柏彦大厦 19-21层 邮编：100083**

联系电话变更为：总机 010-82334488，客服热线 010-82326868。

原址和邮编停止使用，特此通知！

更多详细情况请登陆 www.kingsoft.net

产品售前短信咨询

移动用户发送到6008，联通用户发送到9008

注意： 短信固定格式：西山居：+您的问题内容

发送实例：西山居：如何购买……



E3

WHERE

■本刊编辑部



一、前言

一年一届的全球游戏盛会E3（Electronic Entertainment Expo）在洛杉矶5月的暖风中再次召开。转眼8年已经过去，E3迎来了它的9岁生日。9年是个什么概念？给熟悉游戏的朋友们举个例子——1995年的E3上，还没有一个观众听说过MMX和Voodoo这两个词。从1999年开始，本刊每届都派出记者赴美国做现场报道，今年我们同样进行了精心准备，在2月份就在E3的媒体中心进行了注册。但是，天有不测风云，随着伊拉克战争爆发以及其它情况的出现，在本刊一名又一名记者的护照上终于盖上了一个又一个拒签的蓝印。为此我们与业内一些公司的赴美人员以及我刊在美的通讯员进行了联络，由他们通过网络为大家带回了这届E3大会的现场采访，同时我们与搜狐一道进行了联合报道，最后还要感谢业内厂商的同仁，在赴美参会后也给我们带回了许多宝贵的资料。

2003 华丽的深秋

BUSINESS GETS FUN



特此鸣谢搜狐、网易、上海育碧、寰宇之星、昱泉国际、汉威国际展览有限公司、御风工作室成员黑色九分钟、品游轩工作室成员苹果熟了、风梦秋、大漠奇侠 对本文提供的大力协助。

本届E3的主题是"Where Business Gets Fun"。这是一个很难通过翻译来感受原有意味的词汇。它意味深长地揭示出游戏行业与传统行业之间的不同。正经枯燥的商业行为，只有在这里，在E3，才会变得如此有趣——这是怎样一个新兴的、足以颠覆任何旧有娱乐形式且具有无限巨大商机的行业？

本届E3大展于5月13至16日之间召开，其中研讨会在13-15日之间召开，展览活动在5月14到16日3天内举行。会议召开地点依然是在美国洛杉矶会展中心（Los Angeles Convention Center）。据美国交互数据软件协会IDSA（Interactive Digital Software Association，E3主办方）公布的数据，本届E3的展位面积约有515 000平方英尺；参展商400余家（包含有163家首次参展的公司）；展出游戏1350款，其中83%将在2003年中面市；共有来自80个国家的近62000名业内人士参加了这次展会。就其数字规模而言，本届E3超过了往年的历届展会。同时IDSA已经宣布下一届E3大展预定在2004年5月12日当周开展，地点仍为洛杉矶。但今年大会究竟是什么样子，又将给我们带来些什么呢？还是让我们深入其间，去探访个究竟。



▲ E3召开地洛杉矶会展中心。



▲ 入口处写着本届E3的主题。

关于IDSA：IDSA全称交互数据软件协会（Interactive Digital Software Association），它是在EA、Capcom、Activision等公司的倡导下，于1994年成立于美国的非赢利组织。它的主要职责包括市场咨询研究、对抗盗版、游戏分类以及为那些出版发行适用于电子游戏控制器、个人电脑及因特网的电子和电脑游戏的公司提供服务。由于是由很多大公司联合支持的（它的活动经费由27家声名显赫的游戏厂商提供），所以IDSA的地位非常高，它起到了一个行业组织应有的作用，甚至对美国政府有一定的影响力。

关于历届E3：

1995年
时间：5月11日至13日。
地点：洛杉矶会展中心。
特点：第一次展会，备受瞩目。64位游戏主机展开争斗战——事实证明，初期大获好评，不是主机的成功要素。

1996年
时间：5月16日至18日。
地点：洛杉矶会展中心。
特点：Intel推出了带有特殊指令集的MMX CPU，"多媒体电脑时代"到来。

1997年
时间：6月19日至21日。
地点：亚特兰大国际会展中心。
特点：3dfx公司推出名为Voodoo的3D显卡芯片，而《古墓丽影》则成为夹着这个可口"芯片"的大汉堡！
最佳电脑游戏：《地下城守护者》（Dungeon Keeper）。

1998年
时间：5月28日至30日。
地点：亚特兰大国际会展中心。
特点：3D游戏大行其道。
最佳电脑游戏：《半条命》（Half-Life）。

1999年
时间：5月12日至15日。
地点：洛杉矶会展中心。
特点：XBOX和PS2浮出水面。
最佳电脑游戏：《自由枪骑兵》（Freelancer）。

2000年
时间：5月11日至13日。
地点：洛杉矶会展中心。
特点：基于新一代游戏主机的游戏大出风头，中国《傲世三国》参展。
最佳电脑游戏：《黑与白》（Black & White）。

2001年
时间：5月16日至18日
地点：洛杉矶会展中心。
特点：游戏业进入半衰期（Half-Life），反响平平，网络游戏泛滥。
最佳电脑游戏：星球大战网络版（Star Wars Galaxies）。

2002年
时间：5月22日至24日。
地点：洛杉矶会展中心。
特点：911余波未平，游戏业稳步前进。
最佳电脑游戏：DOOM Ⅲ。

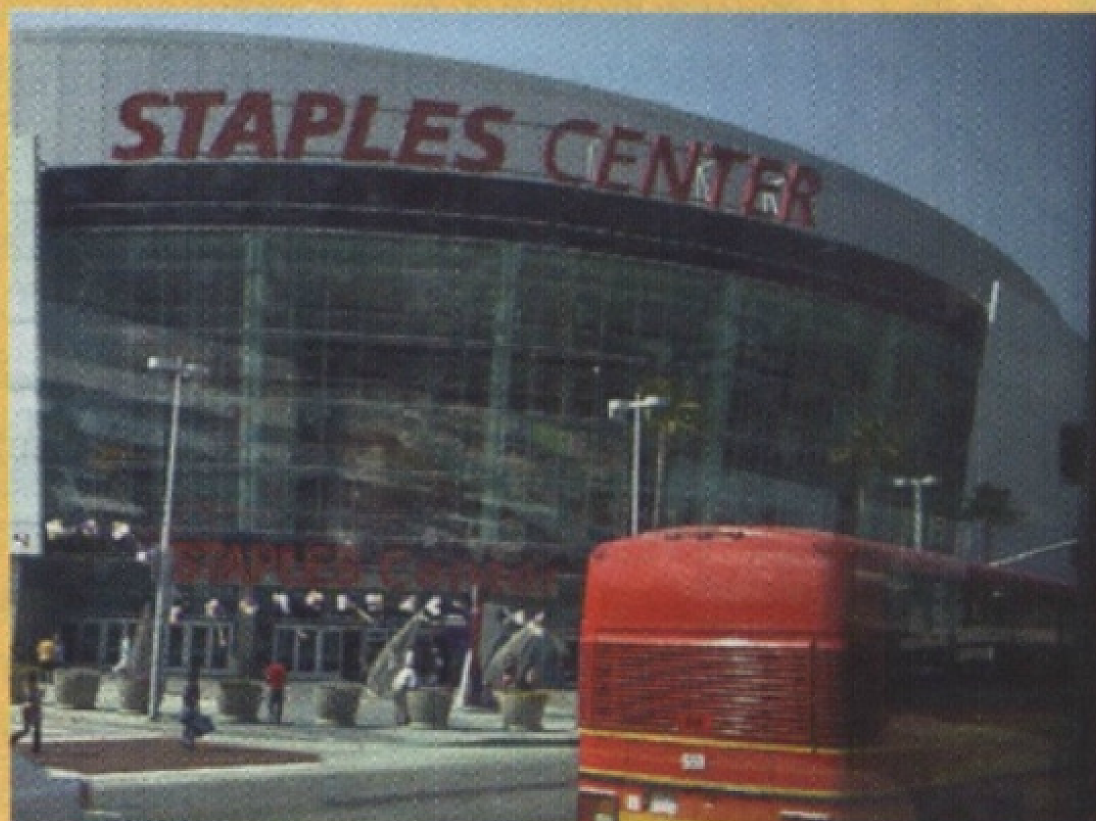
二、在E3中行进——展台、公司和作品

以下是由本刊特约记者育碧公司的陈皓和我刊在美通讯员白露所作的联合报道：

洛杉矶位于美国的西海岸，是一个美丽的海滨城市。洛杉矶也是一个梦想的城市，好莱坞的奇迹，湖人队的辉煌都在这里诞生，同样还有让全世界玩家魂牵梦萦的E3大展。2003年5月13日，经过14小时的长途飞行，我来到了洛杉矶。我入住的酒店（Westin Bonaventure）位于市中心，距离E3会场10分钟的车程。由于是E3官方指定的会议酒店，世界各国许多的业界同行都住在这里，包括Ubisoft、Capcom等。在E3会展的前一天，酒店内举行了多场大型的研讨会，世界游戏业界的风云人物更是云集于此。所有会议主要围绕四大主题，分别是：Online & Wireless Evolution（在线、无线游戏的发展演化），Games Go Global: The new reality（全球游戏市场的拓展），Effective Business Strategies（高效商业策略），Game Development: What works（游戏开发）。Bing Gordon（EA全球执行副总裁）、Stuart Moulder（Microsoft PC游戏部总裁）、Trip Hawkins（3DO公司首席执行官）等众多业内精英都在会议上发表了精彩的演讲。

网龙（中国）天晴数码的董事长刘德建作为唯一受邀参加演讲的中国游戏开发公司代表参与了E3“全球领先的游戏、游戏类型和游戏趋势巡礼（A Global Tour of Top Games, Genres, and Trends）”的专题研讨会，相关的详细报道请参看本文第五部分——中国游戏在E3。

2003年5月14日～16日应该说是我们高度紧张和高度兴奋的3天，每天一早我们便离开了酒店。E3组织方安排了从酒店到E3的会场的穿梭巴士，所以非常方便大家到达会场，车程差不多也就10多分钟。举行E3的Convention Centre正好位于著名的STAPLE球场（洛杉矶湖人队的主场）的旁边，两座大型建筑遥相呼应，形成了非常独特的现代景观。在会场门口，每天都聚集



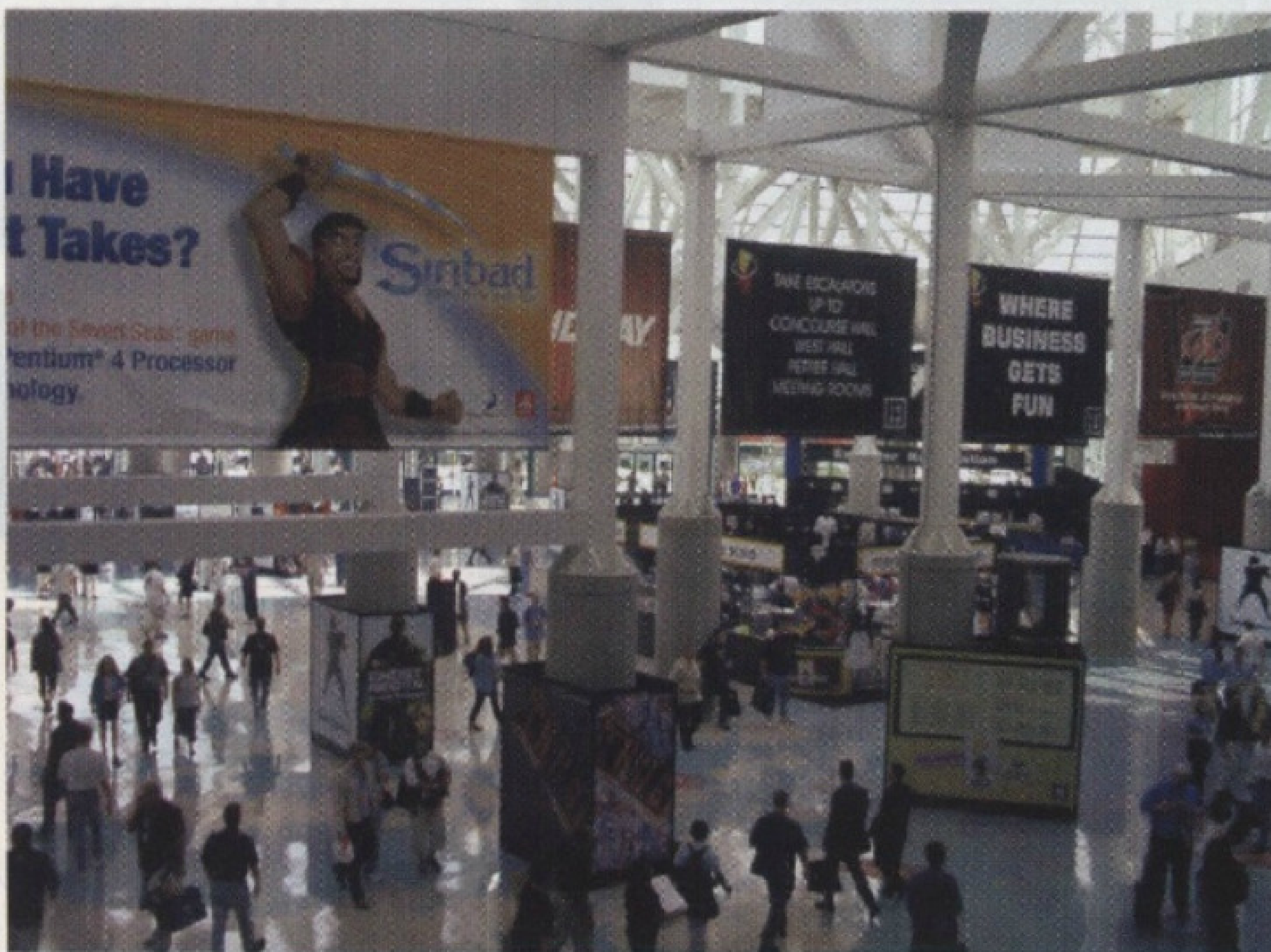
▲ 这就是湖人队的主场。

了众多人群。当然最有特色的是，会场正门处停放了一辆美军装甲车，旁边站着几个重装的美军士兵。起初，我还以为这是美国政府采取的安全保障措施。仔细打听，才知道原来这里是美国军方自行开发的游戏“U.S ARMY”的展示区，听说去年也有同样的场景。不过，这样倒也不错，游戏展示，安全维护两不误，可见美国政府的良苦用心。接下来就是每天例行的第一项工作通过严格的安检，这之后才能进入会场。

本届展馆的分布仍然与以往相同，包含了洛杉矶会展中心的4大场馆（South Hall、West Hall、Kentia Hall、Concourse Petree Hall）和一个中央大厅。其中中央大厅实际就是进入场馆后的前厅。这里虽然不是正式的展厅，但是无论你去往任何一个会馆，都要从这里通过，所以这个位置也是炙手可热的。大堂早已经被各游戏厂商琳琅满目的大幅



▲ 开展前一天的宁静。



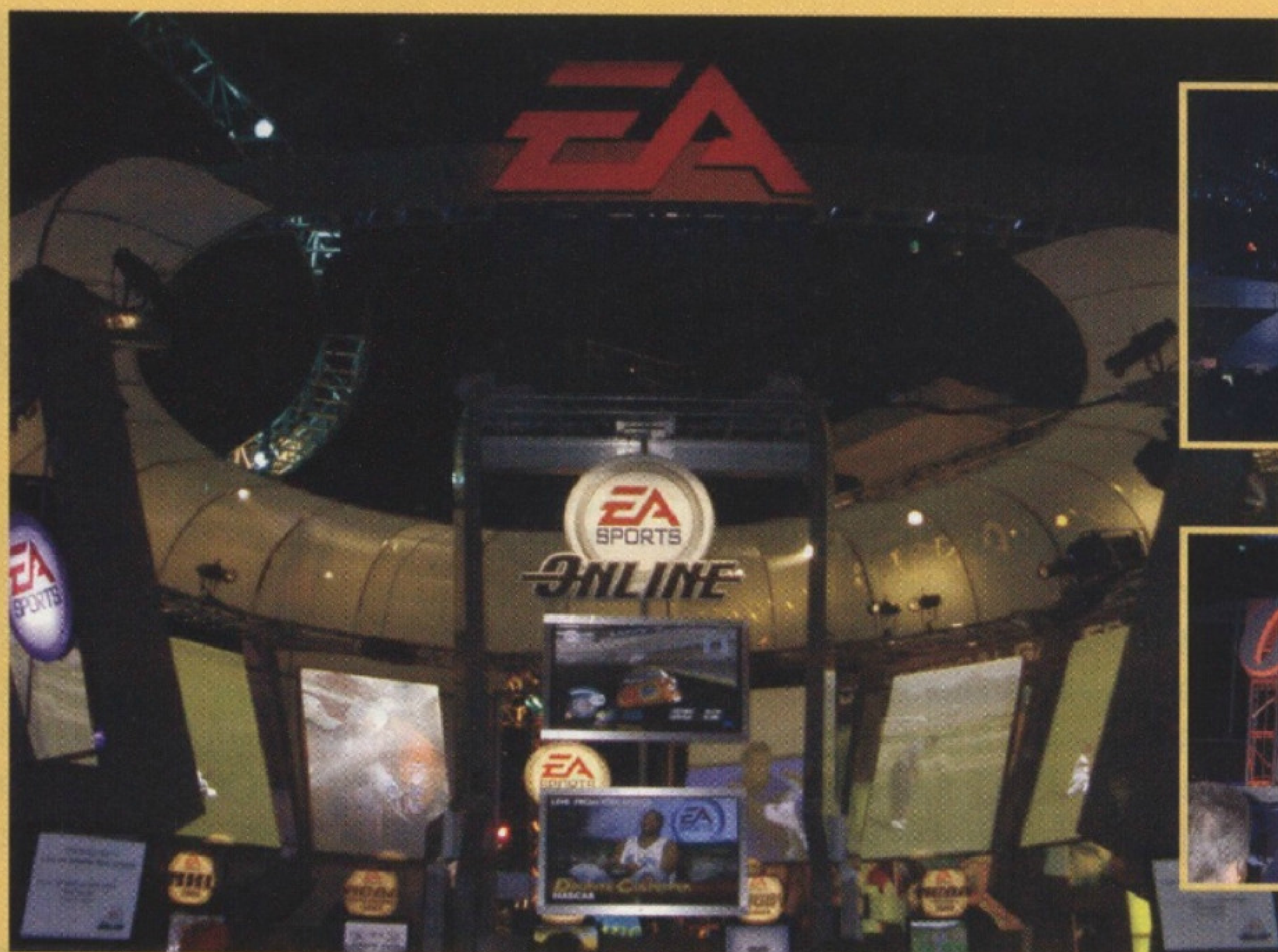

▲ 本刊特约记者陈皓与美军装甲车的合影

◀ 会展中心的大厅。

宣传装点一新，South Hall可是主流游戏软件商的大本营。EA、KONAMI、EIDOS、CAPCOM、VIVENDI一应俱全，NOKIA和NVIDIA也在该馆设立展台。West Hall则有一种“剑拔弩张”的有趣氛围，在这里世嘉（美国）、索尼和任天堂三大公司占据了几乎70%的场馆面积，PS2和NGC在这里抢尽了风头（微软的XBOX则在South Hall里趾高气扬）。Concourse Petree Hall是会展中心的另一部分，里面只有Infogrames/ATARI和THQ这两家公司。Kentia Hall则是属于我们通常能在国内见到的展览会模样——一个厂家一个展台。这里有来自欧洲、亚洲（包括中国）等地区的小厂商的展位。

在下面的内容中我们将主要给大家介绍一下主要的制作PC单机游戏为主的公司展台及其产品，有关游戏机类的公司和产品以及网络游戏主要内容将在后面的游戏机及硬件部分和E3中的网络游戏部分给大家详细介绍。接下来请随我们一起融入这个精彩的游戏世界吧。


▲ 这样热闹的公共场合在洛杉矶并不多见。





▲大屏幕上正在放映《模拟人生2》的视频。



▲“007”的展台。

Electronic Arts

EA绝对是欧美游戏软件行业的霸主。它的展区依然安置在南馆入口处最醒目的地方。人们一进场就可看到。虽然事前出现了EA退出XBOX-Live的风波，但并没有影响现场观众的热情。巨大的银幕上轮番播映着EA在本次展会上发布的20余款新作的动画，许多参会者干脆坐在地上欣赏着EA带来的视觉大餐。另外一些游戏则在主展台四周搭设了试玩台。展出的游戏中，包括EA Sport和EA Sport Big这两个部门开发的10款热门体育类游戏。其中包括我们熟悉的《云斯顿赛车2004》（NASCAR Thunder 2004）、NBA Live 2004、FIFA Soccer 2004和SSX3等。而EA GAMES则带来了《魔戒3——王者归来》（The Lord of the Rings:The Return of the King）、《荣誉勋章——突袭珍珠港》（Medal of Honor:Rising Sun）、《詹姆斯·邦德007——Everything or Nothing》、《模拟人生2》（The Sims 2）、《黑与白2》（Black&White 2）以及《战地1942》和《模拟城市4》的资料片——可以说每款游戏都是重量级的大作，每款都值得人们花一天时间来仔细研究。短短的3天展会，彻底了解这家公司可能是不够用的。

老总看E3

从2003年E3展看中国电子游戏产业的机会

■北京寰宇之星总经理 傅世华

全球电子游戏产业最大盛典E3展会于2003年5月14至16日在美国洛杉矶展开，行业内各大厂商也一如既往地在展会中尽可能将他们最优秀的作品及最尖端的技术展现在世人面前，以期获得最高的曝光度和更多的商机。由于各种产品相关资料在各大游戏网站都有很详尽的报导，因此笔者在此不再多着墨于产品方面介绍，而从另外一个角度来分析这次E3展的所见心得，并供读者们分享。

在热闹炫目的声光影像效果之后，各游戏大厂最后仍然躲不掉难堪的现实，全球电子游戏产业其实正面临着一场极为艰险之困境，不断衰退的数字也让全球投资者开始为这个新兴产业产生疑虑。面对于全球电子游戏市场疲弱的情况，中国这个仍然存在盗版、市场秩序未臻完善、社会对游戏认同度不高等问题的国家，要如何寻找出属于我们自己核心竞争力的机会呢？

首先我们必须明确一点，电子游戏在未来仍然是大有可为的产业，仔细去分析当前的产业现况，可归纳出造成市场不景气的几项重点，包括近年天灾人祸不断，吸引太多注意力而分散了休闲娱乐时间；市场经济不景气，民众消费力降低；日常生活有形无形压力，众人为舒解压力而增加电话手机使用频率及费用；开发公司过多，市场低劣无趣产品充斥等，都是直接或间接造成电子游戏产业现在的表现不如大家之前所预期，但毕竟游戏是人的天性，全世界对数字娱乐接受的程度会越来越高，相较于其它传统产业而言，其市场机会仍然很高，也是值得我们去重点开发的项目。

绝大多数玩家可能都会有一个感觉，总认为中国游戏研发人员的实力远远落后于国外，其实游戏开发中所需要的程序人员，中国是高手如云、能力也绝对是世界一流，因此中国未来的机会在于“人”；现在为什么我们做不出国外同等级的产品？道理很简单，美国和日本从事游戏相关产品（包括硬件软件）开发都有超过30年以上的经验，中国勉强可算自1990年起步，我们输在哪里显而易见——研发经验以及一个成熟的市场。如前所提，各公司在面临目前市场严峻考验的同时，势必不会就此束手待毙，而根据商业行为准则，各公司一定会朝降低成本、扩大市场及增加品质（或产能）等方向去努力，而这些都是中国发展的绝好机会，笔者从人员、市场及研发公司三方面来讨论中国的机会。

首先是研发人员部分。以美国目前游戏开发人员的平均年薪人民币50万的水准来看，在中国绝对可以找到优秀的开发人才，但外国向来十分畏惧中国人超强的“模仿改造力”，两岸三地的研发公司也还不能提供大型产品开发经验交流及实作学习的机会，而这两项正是现

（下转128页）

魔戒——国王归来

The Lord of the Rings: The Return of the King

游戏类型：动作
制作公司：Electronic Arts
发行公司：Electronic Arts
上市日期：2003年11月初
期待度：4



▲甘道夫使用魔法



▲亚拉冈力敌高大的怪兽。

改编自托尔金同名经典小说的《魔戒》三部曲的最后一部，电影将于今年年底上映，相应的，EA获得电影改编授权的第三部《魔戒》游戏也将在电影上映前推出。通过本届E3展，我们了解到这款游戏的一些情况。游戏的故事与电影保持一致，随着故事的发展，我们可以控制白袍巫师甘道夫（Gandalf）协助防守刚铎王国主城米那斯提力斯（Minas Tirith），抵御魔族的疯狂进攻，要爬上高塔操纵投石车打击潮水般的强兽人，还要挥舞魔法杖对抗骑着飞龙的戒灵；可以控制亚拉冈（Aragorn）、勒苟拉斯（Legolas）和金霹（Gimli），依靠手中的武器穿越亡灵之道，他们的战斗将会更突出各自的特色。还可以控制佛罗多（Frodo）和山姆（Sam）避开魔多的邪恶势力，到达末日火山。对于他们两个来说，更多是运用智慧来解决问题，在庞大的场景中寻找出路。在由13个关卡组成的剧情模式中获得奖励点数还可以用来开启隐藏的关卡和角色。相比前作，除了图像和战斗方面的改进，最重要的一点是可以以共享视角的方式与朋友合作完成游戏，这就需要两个人良好的配合了。

战地1942——二战的秘密武器

Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII

游戏类型：第一人称射击
制作公司：Digital Illusions
发行公司：Electronic Arts
上市日期：2004年9月14日
期待度：3.5



▲折翼的飞艇。



▲像巨鸟的宽翼飞机。

《战地1942》是EA公司2002年的得意之作，这次E3上大家看到了定于明年秋季发售的又一款资料片《二战的秘密武器》的一些开发资料。还是由Digital Illusions公司开发的这部资料片将在可操纵军队中添加“英国突击队”和另一新军种。游戏模式中加入了一个新的目标模式，以完成一些特定任务，比如炸掉某处设施，保护重要桥梁等。尽管这是一个以联网吸引玩家的游戏，不过设计者也没忘记开发一些单机任务来满足大家不同的需要，这次将有8个新的二战战役，游戏场景包括V2火箭研究场、纳粹鹰巢等。资料片中另一个必定会添加的成分就是新式武器、新式交通工具以及作战单位了。这次和以往不同的是将不会墨守成规，而是把一些二战历史上不曾出现的“幻想”型作战单位加入其中，比如大家可以从展出的截图上看见有折翼的飞艇，还有模样像一只巨鸟的宽翼飞机，这些显然出于设计者的天才想象。消息指出资料片中将包含Auto 5霰弹枪、K98榴弹枪等7种新式武器，T95/T28超重型坦克、AW-52先进战斗机等16种新式战车和飞机。对于玩家而言，有了新的元素固然可喜，然而更希望不会因此影响游戏中各方的平衡性，否则将令人大倒胃口。

国际足联2004

FIFA2004

游戏类型：体育
制作公司：Electronic Sports
发行公司：Electronic Arts
上市日期：2004年10月
期待度：4



▲球员的形象更加准确。



▲球场整体效果更加真实。

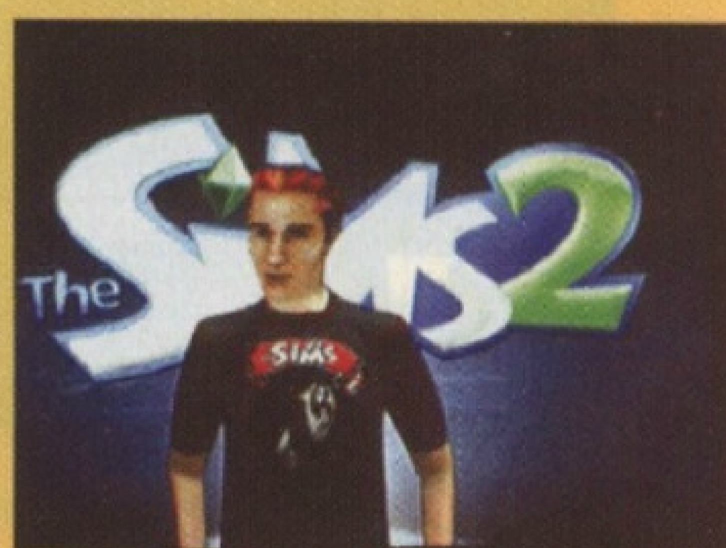
EA Sports展区内，最让玩家为之侧目的当属FIFA2004了。游戏计划于今年10月份同时推出PS2和PC版，官方表明目前仅仅完成了开发计划的20%。去年FIFA2003的表现让人喜忧参半，喜的是该系列终于向着正确的方

向改变了，忧的是一些新的Bug也同时出现了。EA将在今年的新作中继续沿用FIFA2003的引擎，并且坚持游戏真实化的设计思路。虚拟球员们的球技将得到大幅增加，新设计的动作比前作多了80%，添加了诸如“人球分过”等7种新的假动作，带球推进的速度将细致地分为7个级别。2002年引入的“自由风格控制（Freestyle Control）”系统让球员的动作发生了重大改变，EA决定对此加以改进。球员的AI也将得到加强，著名球星的招牌式动作也会在游戏中得到体现，开发小组聘请多名球员参与AI的制作，参加到动作捕捉计划的球员达到惊人的350名之多。游戏的创新之处还表现在可以整场比赛控制一名特定球员，比如你可以在皇家马德里队中仅仅操纵罗纳尔多，而其余的10名球员你可以完全放心地交给电脑控制。相信到金秋时节大家会看得到一款满意的FIFA。

模拟人生2
The Sims2

游戏类型：模拟经营
制作公司：Maxis
发行公司：Electronic Arts
上市日期：2004年1月14日
期待度：4.5


▲这是公布的游戏截图。



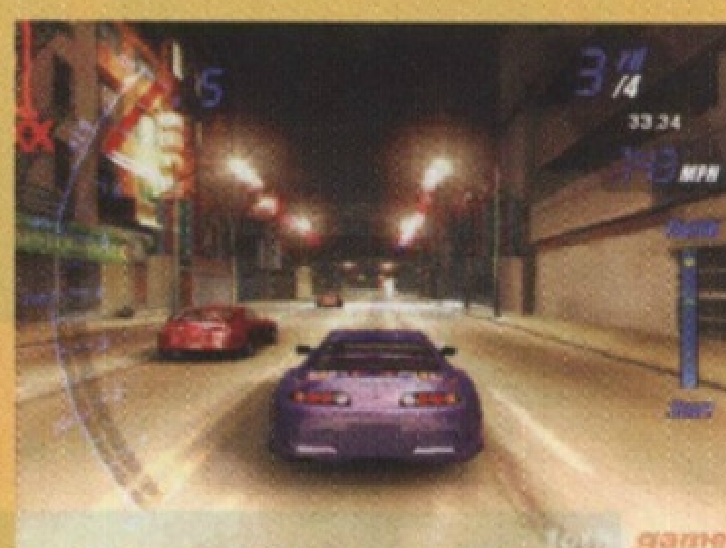
▲这是现场的视频画面。

不论你是否对《模拟人生》一个接一个的资料片产生了厌倦情绪，都无法否定该系列稳居PC游戏史上销量冠军的地位。我们终于能够在E3上一窥该系列真正的续作《模拟人生2》的芳容。《模拟人生2》抛弃了原来的老引擎，以全新的引擎来迎合玩家的胃口。新技术带来画面上质的飞跃，从大展上释出的游戏截图来看，确实远远超过前作的画面水准。比如人物的面部表情方面，你将可以清晰地从画面上看到每个人写在脸上的喜怒哀乐，甚至不用从他们头上的表情图标来得知其心中此刻的想法。Maxis表示新作将强化游戏角色从小到大，慢慢成人，继而逐渐衰老的过程。游戏中你将可以完全模仿出一个人真实的一生，他咿呀学语，他求学上进，他谈情说爱，他工作勤奋，各种真实生活中遇到的麻烦事他都可能遇到。

极品飞车——地下赛车
Need for Speed: Underground

游戏类型：竞速
制作公司：Electronic Arts
发行公司：Electronic Arts
上市日期：2004年第一季度
期待度：4.5


▲赛车更加靓丽。


▲游戏进行中的追尾视角。

驾驶名车、欣赏美景，这种规规矩矩的赛车似乎并不够吸引现在的玩家，就连在赛道上跟警车、直升飞机较量也不够刺激。也许是看到GTA3等游戏的成功，正统的赛车游戏《极品飞车》也开始做这样的尝试。这一次索性就把《极品飞车》变成“非法赛车”。游戏中我们将在开放的城市大街上飚车。因此在这一集里没有了多少条赛道的概念，只是需要我们去熟悉这座城市，找出最近的路线。另外，这次的核心是改造车子。在车手模式中，比赛获胜可以获得金钱和在城市里的名声，名声提高才能参加更高级的赛事，赚到更多的钱。玩家可以用赢得的钱购买各种各样的汽车零件来改装自己的车子，如果愿意可以改动车上的每一个零件。这些零件都是Turbonetics、Eibach等世界名牌。改装会同时影响车子的外观和性能。即使是PS2版本，玩家也可以通过宽带网络进行四人联网，比试改装成果，PC版自然就更不用说了。这次游戏设计小组还聘用了奥斯卡最佳视觉效果奖项的得主，从PS2版本的截图看来，游戏的画面确实是挺炫的。设计者希望能在本作中让玩家更深切地感受到超高速行驶时的紧张刺激，能不能做到，我们就要拭目以待了。

访美花絮

美国=天堂？
在美生活采访7日，感触甚深，最后一日与生铁君谈论起来，生铁君问道：“此地物产丰富，环境优美，人民向善有礼，与我乡间相比，孰乐？”吾言道：“此间虽乐，然终乃他人之所，吾辈存于此间，便不可谈目的意义，或生或死无人挂怀，与野狗何异？”言罢，二人相对拊掌微笑，同登国航飞机翩然而返。（鸦嘴兽）

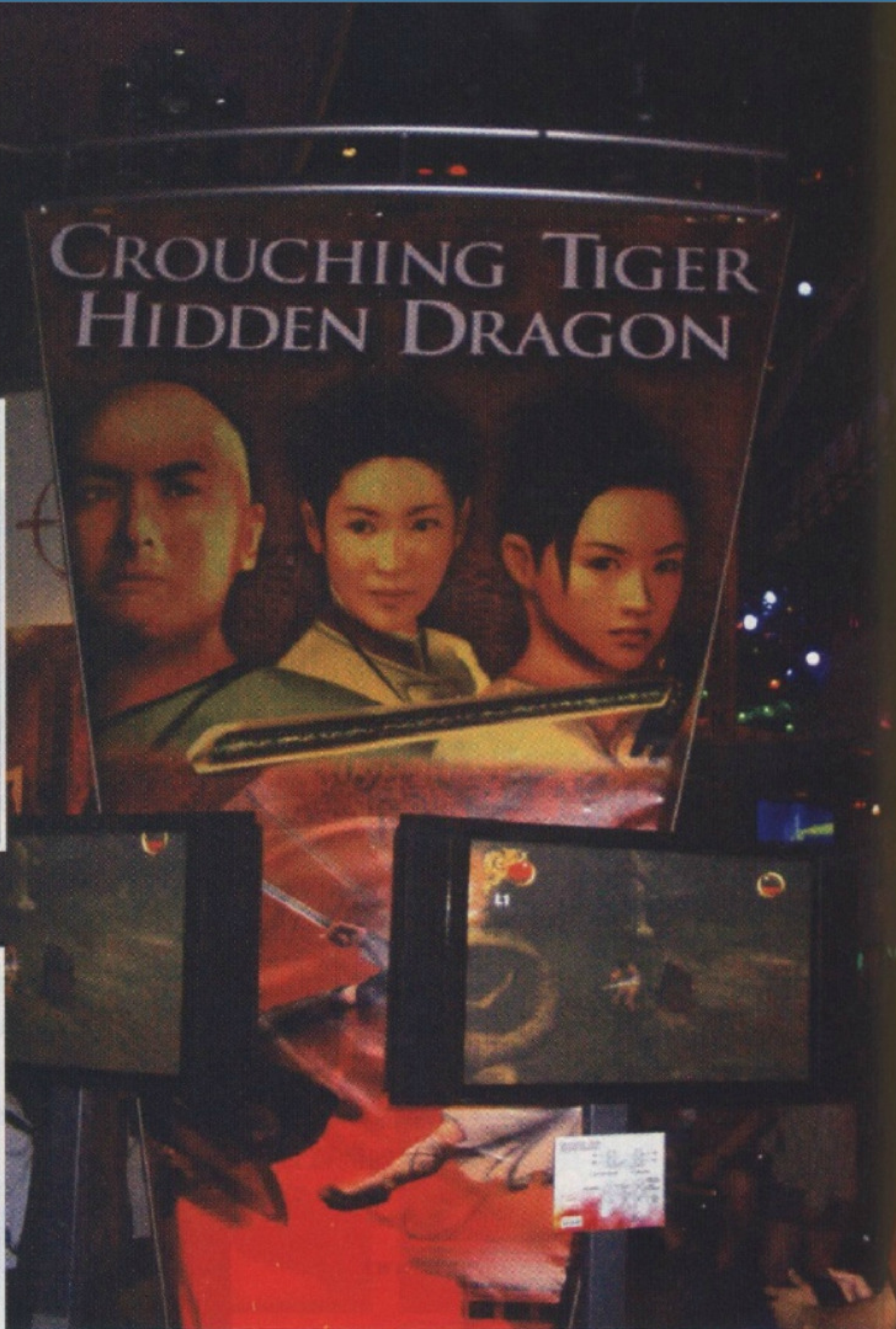


▲"彩虹六号"的展台



▲MATRIX，熟悉这个名字吧。


▲劳拉越来越不像考古学家了。



▲《卧虎藏龙》的巨幅海报

Ubi Soft

毗邻微软展台的另一个出尽风头的，是育碧公司的展台。育碧可以说是近几年发展速度最快的国际游戏公司，也是产品线最为丰富的游戏公司之一。此次育碧参展的产品涵盖了PC（Online&Offline）、PS2、GBA、XBOX、手机等多个平台。主要参展产品包括：《骇客帝国在线》、《彩虹六号3》、《神秘岛在线》、《卧虎藏龙》、《查里天使》、《波斯王子——时间之沙》等。

这次展会上Ubi Soft展台的主要看点是于2003年5月13日宣布与美国华纳兄弟公司联合成立合资公司，开发运营网络游戏大作《骇客帝国在线》（Matrix Online）。美国华纳公司将负责提供该游戏制作版权和部分游戏企划，育碧将负责游戏的全球发行和运营，游戏的开发工作将由第三方工作组完成。该游戏将于2004年与玩家见面。另外，网游大作《神秘岛在线》，也获得众多国外媒体关注。育碧展台的另一个热点是5月14日邀请了美国著名漫画家TIM LEE为玩家进行现场签名活动，使现场展示达到了一个高潮。

超越善恶
Beyond Good & Evil

游戏类型：动作
制作公司：Ubi Soft
发行公司：Ubi Soft
上市日期：2003年下半年
期待度：3


▲战斗中的画面。


▲主角的交通工具——能随意变成飞机的气垫船

这个游戏的名称让人有似曾相识的感觉。尼采在其同名著作Beyond Good and Evil一书中，提出过关于人类历史三阶段的独特见解。1982年成立于英格兰的摇滚乐队The Cult在2001年也推出过Beyond Good and Evil专辑。不知道育碧公司起这个名字的灵感是否来自于尼采或者The Cult。从图片上可以很明显地感觉到这是一款风格明快的动画类游戏，和《猴岛小英雄》的画风近似。游戏的设计者是鼎鼎大名的“雷曼”系列制作人Michel Ancel，这样的大牌后盾使得游戏的质量得到可靠的保证。游戏采用了一种新开发的Jade引擎，笔者印象中是第一次听说这种引擎，其实力如何有待考证。游戏是典型的第三人称动作游戏，但是富含冒险元素成分。主角是一个和引擎同名的女记者，喜欢查根究底的Jade，偶然得知一个威胁她祖国的阴谋，为了拯救祖国，只身前往迷雾之岛——Hyllis，她所借助的交通工具是一部能随意变成飞机的气垫船。游戏中，Jade具有魔法般的能力来对付那些危险的怪物，还可以在冒险旅程中招募到各种各样的同伴。为了升级，她还需要不时拍摄各种风景照片，当然这是其记者身份的工作，更重要的是，出售这些照片也是其收入的主要来源。近期同类风格的游戏较为少见，所以《超越善恶》在E3展上以其清新的气息显得与众不同，格外惹人注目。游戏正式推出的时间尚不明确，但可以肯定的是它将同时与PC、PS2、XBOX以及GameCube的玩家见面。

波斯王子——时间之沙
Prince of Persia:The Sands of Time

游戏类型：动作冒险
制作公司：Ubi Soft
发行公司：Ubi Soft
上市日期：2003年冬
期待值：3.5

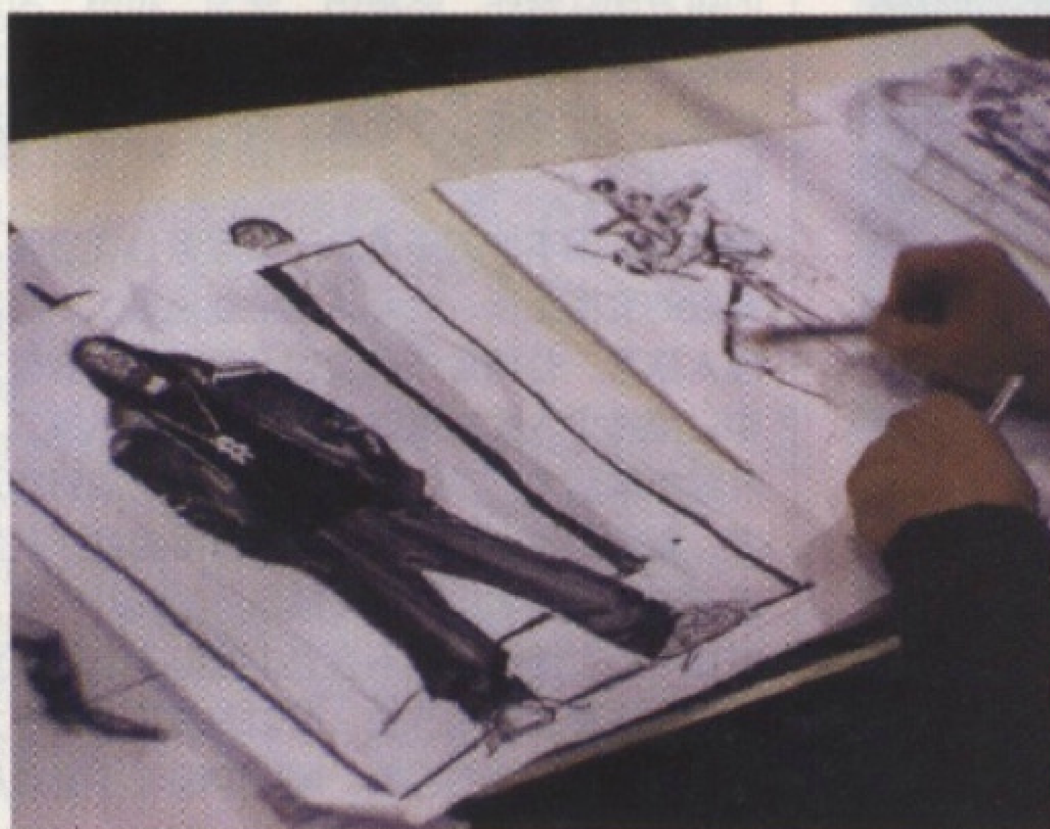

▲注意画面中逼真的刀光。


▲格斗中华丽的光影效果。

作为为数不多的出现在PC上的动作游戏，《波斯王子》的新作在E3上引起了人们的注意。《波斯王子》的前作仓促地从2D转向3D，结果蹩脚的操作和苛刻的陷阱谜题令人叫苦不迭，而此次展示的新作看上去已经很好地解决了这些问题。《波斯王子——时间之沙》（以下简称《时间之沙》）仍由系列的原创者Jordan Mechner负责，撰写本作的剧本并参与了部分谜题设计，因此《时间之沙》至少承袭了系列一贯的风格。游戏的故事大意是，一个邪恶的苏丹毁坏了时间沙漏，释放了沙子并唤醒了古代的恶魔，而英勇的王子要重新收集这些沙子，拯救世界。游戏是由Ubi Soft的蒙特利尔工作室负责开发的，这一工作室因《分裂细胞》而名声大噪，此次开发《时

▶TIM LEE在现场作画。



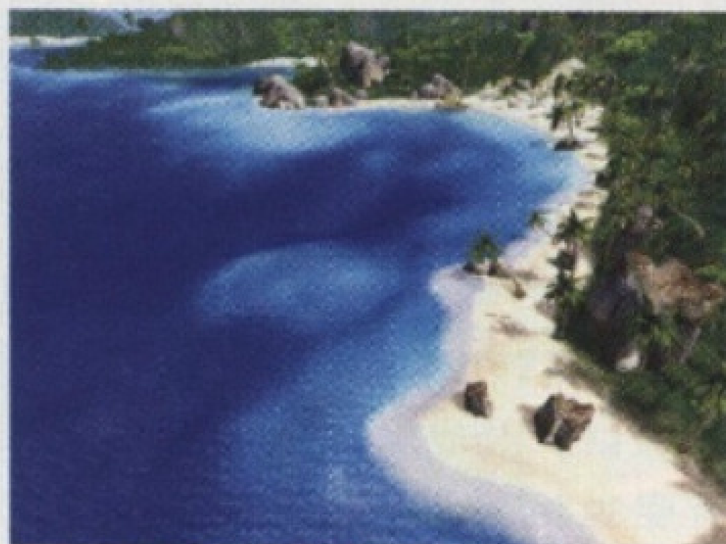


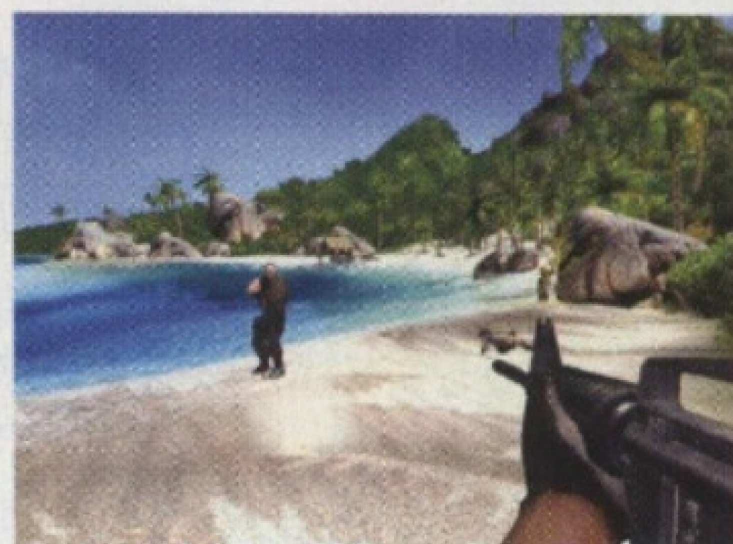
间之沙》的虽然不是同一组人马，但是由于技术上可以共享，所以游戏在动作的真实度和流畅性上比前作都有显著提高。从E3的展示可以看到，王子这一次有大量的格斗任务，往往要和周围数名武士缠斗，从操作上来看还是令人放心的。既然叫《时间之沙》，开发者也在这几个字上动足了脑筋。游戏中一旦收集了足够的沙子，王子就具有短暂驾驭时间的能力，格斗中进入类似《英雄本色》中“Bullet-time”的状态，在慢动作模式里同敌人战斗。游戏有一些独特的动作。在一段演示中，王子可以抓住墙上的帷幕荡过长长的缺口，动作十分流畅，自然卷曲的帷幕也给人留下深刻印象。游戏的图像效果十分华丽，战斗中被击中的魔鬼会发出绚丽的光华，直到最后散落成一片沙子消失。总体来说，只要操作上没有问题，并适当添加些新元素，本作很有希望重振《波斯王子》的名声。

远距离

Far Cry

游戏类型：主视角射击
制作公司：Crytek
发行公司：Ubi Soft
上市日期：2003年冬
期待度：4


▲ 海岛引擎的惊艳效果。


▲ 与小队敌人遭遇。

Ubi Soft的射击游戏《远距离》能在E3上受到关注，首先要得益于其出色的图像效果。《远距离》采用了名为“X-Isle”的引擎，从演示的画面看，该引擎在表现充满热带植物的丛林岛屿上效果惊人。游戏引擎应用了一种叫作“Polybump”的特效，正如游戏的名字暗示的那样，游戏中对远景画面的处理也不再需要像以往那样以雾气遮蔽，玩家可以直接看到数千米以内的物体，这对射击游戏而言实在是再好不过了。一段能够俯瞰全岛的视频展示了真实的热带雨林环境，无论是葱郁的树林还是美丽的水下世界都表现得十分完美。而在细节表现方面，物体的建模被分成了两个部分加以渲染，在表现整个物体之外还运用几千个多边形表现附着在物体上的纹理，这样可以很好地表现衣服的褶皱等细微之处。除了明媚的海岛阳光，游戏的一些部分是在昏暗的室内展开的。从演示看来，动态光影效果十分出色，在子弹击中吊灯后，整个屋子里都闪烁着灯泡晃动下纷乱的光线。当然《远距离》并不希望只是以画面取胜。在游戏开始的演示中，我们的主角被监禁起来，挣脱双手后他需要在黑暗中行进找到趁手的家伙，然后蹑手蹑脚地摸上去干掉监狱守卫。结合音效整个过程显得气氛十足，角色的移动也显得十分流畅。另外一些演示展示了正面作战的片段，给人的感觉是节奏紧凑，有强烈的临场感。Ubi Soft还声称《远距离》中的AI有特别表现。比如敌人不会一直朝玩家的隐匿处开枪，而会智能判断玩家的移动方向预先行动。在策略上，玩家可以和大股敌人死拼，但胜算很小，如果首先端掉敌人的指挥所再回来对付他们就容易多了。这样的设计倒是让人耳目一新。

老总看E3

（上接123页）

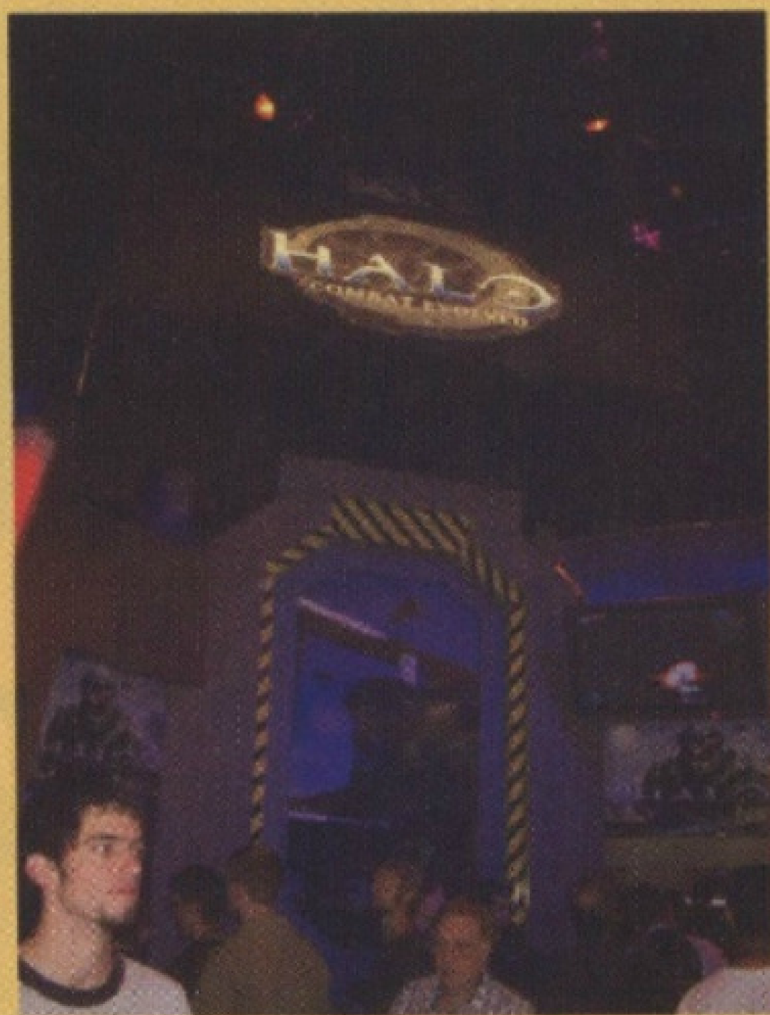
在中国游戏开发人员最迫切需要的两项动作；随着各大公司面临降低开发成本的压力，终有一天会开放研发机会给中国地区的开发人员，而包括就业、经验取得的机会将会大大提升；而对开发人员而言，如何在外国公司找上门前，补充更多的游戏产业相关知识、提升更强的外语能力以及积累更多的实作经验为当务之急。

再来是市场机会。就国外游戏研发成本及售价，以中国目前的国民年均收入，只有沿海部分城市勉强有消费能力，对国外包括SONY等在内的大厂而言，无法构成绝对且直接的获利帮助，但上一个项目提到，如果国外大厂愿意引进国外现有开发流程及研发技术，配合中国当地的研发团队合作，经模仿、学习、应用、改进等过程之后，非常有机会直接降低产品开发成本，届时产品的售价也可下降到中国一般家庭可接受的价位，不但对各国际大厂开拓现有之国际市场有极大帮助，而且整个中国的市场潜力就会爆发出来；对于目前中国市场上的发行代理、批发零售业者而言，如何在市场潜力被开发之前，建立起稳定有序的通路制度，提升市场推广能力及全面服务品质，已是刻不容缓的工作。

最后是中国本地的研发及产品运营公司方面。由于现今商业社会越来越追求快速有效的投资报酬效益，企业一窝蜂的跟风和个人如职业跳蚤般的变换工作，让无论是企业还是个人都出现明显的急功近利现象；但众所周知，中国游戏产业并没有基础教育，各相关项目的专业经理人缺乏，公司运作行为也没有其它行业模式可完全套用，因此在没有对游戏产业进行全盘了解时，过于短视会置公司于相当大的风险之中。笔者个人比较推崇台湾省大宇资讯模式，虽然已是华文游戏开发首屈一指的厂商，仍能正视自身不足点，在国内设立长期研发机构，并寻求国际大厂合作机会模式。因此就研发及产品运营公司而言，如何更深入熟悉产业市场特性，加快经验技术引进，培养中高层专业人才，制定中长期可行计划，多方寻求合作并专注于产品之上，应该为当前重点发展方向。

这次E3展上虽然见到了国际市场面临的困境，但也让我们发现了中国电子游戏产业未来的机会。机会往往都是留给有准备的人，自怨自艾或找千万个理由，都不会对中国电子游戏产业有任何帮助。在电子游戏市场潜力巨大的诱因之下，未来一定会有更多国内外，甚至其它行业的精英加入这个产业，而中国政府在公权力的高效执行，让我们也相信，只要政府有心，盗版商品在未来会如同现在的“非典”一样，获得快速而有效的控制，届时中国电子游戏产业无论在技术开发、市场营销及产品运营等方面，一定能获得举世称赞的成就。







Microsoft

位于南展馆的微软展台是所有参展商中最大的一个，可见微软对于游戏产业的重视程度。当然，XBOX也就顺理成章地成为重中之重的主题了。从展台的分布就可看出来，XBOX的展示区占了微软展区的2/3。整个展区约有100台主机展出70余款XBOX游戏与10余款PC游戏。由于《光晕》（HALO）在XBOX上的成功，使得《光晕2》长达8分钟的录像在展会上成为一个比较大的亮点。众多的HALO Fans挤在微软的展台一睹新作的风采。PC方面，微软在展台上集中展示了《光晕》PC版、《国家的崛起》（Rise of Nations）、《神话时代——泰坦》（Age of Mytholog: The Titans）、《模拟飞行2004》（Flight Simulator 2004:A Century of Flight）等王牌产品。

在展会的3天内，微软XBOX事业部的小出雅弘和家庭娱乐事业部的彼得·莫尔等重量级人物亲临现场，作了若干现场报告。彼得·莫尔在展会现场亲自演示了XBOX新作3D动作游戏Magatama。这款作品由微软在日本的开发团队制作，可见微软进军日本的野心之大。在会场中展示的另几款游戏包括XBOX版的DOOM Ⅲ 和Project Gotham Racing 2。微软展台给人的总体感觉是充满霸气，而且在华丽的游戏展示之外，也充满了明确的商业目标。



▲XBOX展台霸气十足。

老总看E3

E3见闻及感想

■UBI（中国）副总裁 兰海文

一周的洛城之行匆匆结束，整整3天泡在洛杉矶会展中心，多少有些疲惫。E3好像也有些疲惫了，参观的人少了，新的作品少了，令人兴奋的作品更少了。

会展中心的南厅一直是软件巨头的俱乐部，EA、KONAMI、Activision、EIDOS、Ubi、Mircosoft、SOE等都在这里设了巨型摊位。今年新加入南厅俱乐部的有NCSoft和NOKIA。NCSoft这次的展位很大，最主要的展示产品是《天堂2》，看来这次是想好好地在欧美地区推广一番。NOKIA为他的新手机N-Gage摆设了一个豪华的展位，里面展示了很多厂家为这款手机开发的游戏，有运动类的、射击类的、冒险类的等。我在这个展位呆了半个多小时，试了各种游戏，总的感觉是这款手机非常适合玩游戏，屏幕的大小、键盘的操作都很合适。不知道再过多久手机和手掌机能彻底融合为一体。我唯一担心的就是手机的电池能支持长时间的游戏吗？南厅里还有一家巨头一直蒙着黑色的面纱，那就是SOE的展位。SOE今年不开放他的展厅，只是那些经过预约的才能进入。黑色的幕布将整个展位蒙上了，仅留了两台电视在播放一些动画，门口矗立着两位穿黑衣戴墨镜的彪形大汉，所有一切都为他蒙上了一层神秘的面纱。我因为早有预约，所以有幸看到了庐山真面目。SOE主要展示了3个产品：Lords of EQ、Planet Side和EQ2。Lords of EQ是即时战略的，和“魔兽”非常相似，画面十分精美，是精品中的精品，在不远的将来，我们会将他引进到中国。Planet Side是第一人称射击类的网络游戏，据说在美国已很受欢迎，国内的媒体也曾作过介绍，我的感觉是相当棒。EQ2简直漂亮极了，我看了杀龙的演示，品质非凡。

其它令我印象深刻的产品有HALO 2、Half-Life 2、MGS 3、MOH、GT4、DOOM Ⅲ、Harry Potter、James Bond和LOR。

在这里我想特别提一下Ubi的产品，绝对不是老王卖瓜。我们这次的产品品质都是AAA的，有Prince of Persia:The Sands of Time (这款游戏刚被IGN评为E3最佳游戏)、Rainbow Six 3、Ghost Recon:Island Thunder、Lock on、Warlords Ⅳ、Charlie's Angels、XIII、Batman:Rise of Sin Tzu、Crouching Tiger、Hidden Dragon。另外在网络游戏方面，URU（神秘岛在线）以优美的画面和游戏倾倒了大批观众。最值得一提的是Matrix Online，Ubi和华纳兄弟组成了一个合资公司专门来运营这款产品，这是游戏业巨人和电影业巨子的一次握手。最让我高兴的是，我们公司的产品绝大部分是新的游戏，而别的公司的产品绝大部分是老产品的后续版本。我为我的公司而骄傲！

最后再说个小插曲，鼎鼎大名的暴雪公司Bill Roper先生也自己过来看了Ubi展位，我认出了他，和他握手致意，并问他最喜欢Ubi的哪款产品，他毫不犹豫地说：Prince of Persia。

神话时代——泰坦
Age of Mythology: The Titans

游戏类型：即时战略
制作公司：Ensemble Studios
发行公司：Microsoft
上市日期：2003年9月14日
期待度：4.5


▲泰坦的神威。


▲亚特兰蒂斯的部队。

这个《神话时代》的资料片主要是增加了一个新种族——原作中属于希腊体系、崇拜海神波塞东的亚特兰蒂斯人，变成了一个独立的种族，而且，是与信仰宙斯的希腊对立的一方。他们信仰的3个主神是宙斯的父亲与死敌、原来的众神之王、泰坦族的首领克罗诺斯（Kronos），他的母亲、大地女神盖娅（Gaia），还有天空之神乌拉诺斯（Oranos）。盖娅的神力是在我方所有建筑的周围产生一片植物，使敌人无法在附近修建攻击型建筑。克罗诺斯的神力是传送一座建筑到地图上其他区域。而乌拉诺斯的神力则是建造一条天空的通道，这看来类似于阿波罗的地下通道，但作为最高级神力应该会有差别，可能会允许在任何地方放置而且敌人无法看到和破坏。亚特兰蒂斯族可以把普通的士兵转换成擅长对付神话兵种的英雄。另外，他们还可以花费大量资源来建造通往地狱深处——塔尔塔罗斯的大门，让游戏的终极兵种——泰坦前来助阵。泰坦的HP高达7000，攻击力也超强，对付整支的部队都不成问题，就像是原版战役中的埃及守护者一样。资料片中单人战役的部分将会有一个由几个关卡组成的新章节来介绍这个“新”的种族。另外还做了一些细微的改进，如在训练部队的界面增加Repeat按钮来自动地不断训练出新的部队。

花絮——E3的另一焦点

E3给我们的印象总是少不了美女相伴的，2001年那一届甚至还有人在场馆外大跳钢管舞助兴。常常听到人们抱怨说E3上的美女和日本游戏展上的美女相比不够专业。实际的情况是，日本的展会女孩都是来自专业的模特公司或专业的展会公司，其主要职业就是在展会上搔首弄姿。而E3大展上的姑娘们，则都是通过广告招聘前来勤工俭学的大学生。有时因为扮演角色的需要而衣着略微少些时，她们还会露出腼腆的表情呢！另一方面，国外相当一部分的媒体编辑和玩家们非常反感这种行业展会一定要美女助兴的做法，他们有时也撰写文章讽刺这种用美女吸引视线以掩盖作品或行业苍白的充满庸俗无聊气息的商业行为。


▶她已经辛苦地站了一个下午。


▲外国MM的身材的确不是吹出来的。


▲也许她们根本没玩过自己宣传的游戏。



▲《古墓丽影——暗黑天使》的展台。


▲这是供与会者合影的劳拉人偶。



EIDOS

EIDOS的展示区是南厅最热闹的展区之一，由于EIDOS在展区中搭建了一个拳台并邀请了当地著名的DJ，配合调侃的主持人以及美艳的游戏女郎，使得整个展区的活动高潮迭起。EIDOS此次重推的产品包括去年就展示过的《古墓丽影——暗黑天使》（Tomb Rader——Angel of Darkness）和《盟军敢死队3》（Commandos 3）。展台上展示了这两款产品最新的游戏画面和预告片。

EIDOS展区的其它热门游戏展示包括《共和——革命》（Republic:The Revolution）、Legacy of Kain: Defiance、Chain Gang等。

古墓丽影——暗黑天使

Tomb Raider:The Angel of Darkness

游戏类型：动作冒险
制作公司：Core Design
发行公司：EIDOS Interactive
上市日期：2003年6月20日
期待值：4



▲ 游戏中的谈话模式。

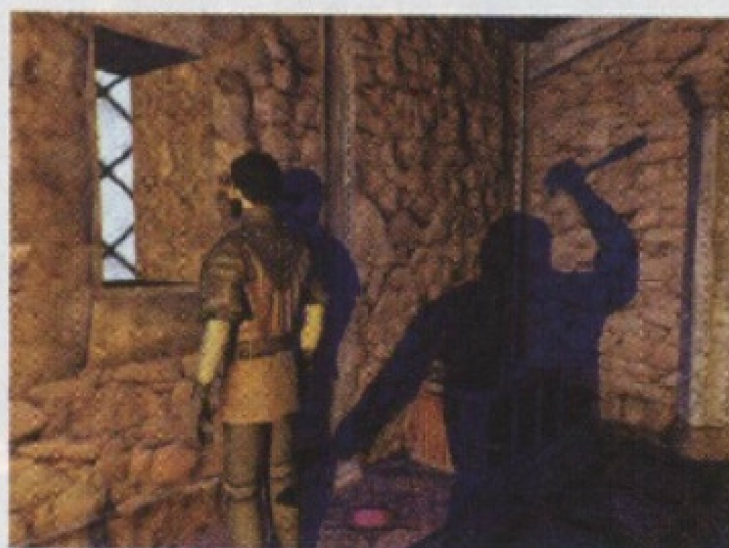

▲ 在现场展台上试玩。

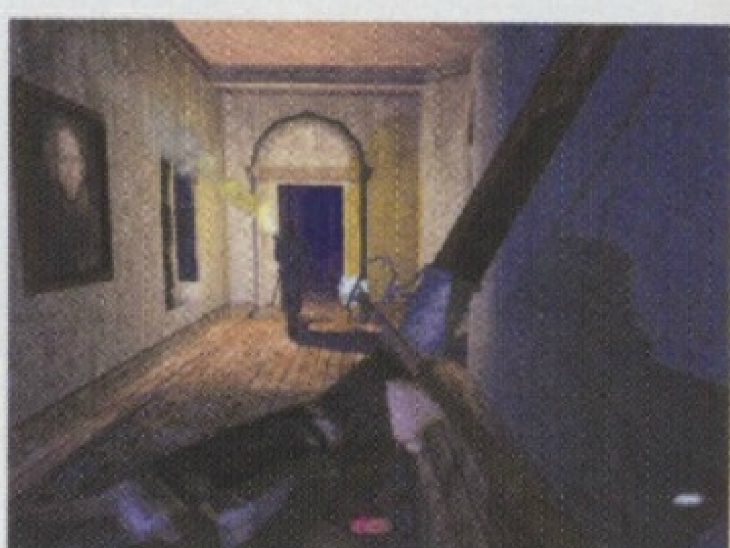
一直作为招牌的明星Lara Croft在本次E3上显出前所未有的低调。或许Core没有想到《古墓丽影——暗黑天使》（以下称TRAoD）还会经历一次E3。或许是忙于游戏最后的收尾工作，在E3上展映的预告片也显得不像去年那样精心制作，但是透过这个预告我们大概可以了解到游戏的面貌。首先，虽然加入了一些RPG元素，TRAoD还是继承了往常的游戏方式，劳拉拥有更多更为真实的动作，比如像Sam Fisher那样抓住横杆穿过狭小的空间，或者抓住铁丝网攀爬等，从骨子里仍然是纯正的、劳拉式的动作游戏。另外，解谜的部分看上去仍然是游戏的重点之一。劳拉仍可像以前那样拉动柜子或者箱子，仍然需要到处启动机关。在展示的一个剧院后台场景中她需要在各个楼层之间忙碌，宏大空间里的复杂谜题依旧是Core的拿手好戏。全新的引擎表现了相当好的图形效果。舞台的场景中变换的各色灯具营造出一种迷离不安的感觉。在后面一个山洞的关卡里，岩浆在劳拉的身侧爆发，燃烧的石头四散飞溅，融岩顺着地上的沟壑向劳拉袭来，显得惊心动魄。目前TRAoD令人担心的是视角的问题，敌人的AI似乎也不是很完善，但也不排除Core在预告片中故意为之的可能。EIDOS在E3上再次确认了TRAoD的发售日，对于这款开发了 3 年的游戏来说也该是揭开盖头的时候了。

神偷 III

Thief III

游戏类型：动作
制作公司：Ion Storm
发行公司：EIDOS Interactive
上市日期：2003年第四季度
期待度：4.5


▲ 抡起木棒——注意影子的效果。


▲ 火炬造成的投影

今年E3展前EIDOS公布的参展名单中，除了《盟军敢死队3》、《古墓丽影——暗黑天使》等作品，我们还看到了一个熟悉的名字：《神偷3》。2000年Looking Glass Studios关闭后，著名的《神偷》系列并未因此而终结。Ion Storm招募了该工作室的一些工作人员，接手了这个在PC上领导秘密行动潮流的系列。目前这个暂名为《神偷3》的新作正与Ion Storm的重要作品《杀出重围——隐形战争》同步开发，两个游戏共享同一个图像引擎。这将给《神偷》系列带来新的变化。剧情将被大大加强——《杀出重围》就是一个剧情成分浓厚的FPS。在新的一集中，神偷加勒特的舞台将是一座庞大的中世纪城市，城里有着残败不堪的贫民窟和极尽奢华的大厦、城堡和博物馆。这样一座贫富悬殊的城市由教会组织、异教徒组织和秘密的守护者三股势力控制着。加勒特很快就

花絮——E3的另一焦点


◀ 不知是MM们的头发红，还是拍照者眼睛红了。



▶ 为电视游戏宣传的形象大使。

卷入一些麻烦的事情中，守护者希望得到他的帮助，防止预言中的黑暗时代来临，加勒特将以自己的方式来帮助他们。在玩法方面主要有两项新的特色，一是受益于游戏将运用的动态光影技术，例如当守卫手持火炬走过时，加勒特就可以跟在火炬所造成的阴影里移动。而加勒特也要留心自己的影子。借助屏幕上的隐藏度显示我们可以很方便地了解自己隐藏得怎么样。另外经常都要进行的开锁被设计成一个很重要的小游戏，这有点儿类似《细胞分裂》。

杀出重围——隐形战争
Deus Ex:Invisible War

游戏类型：角色扮演
制作公司：Ion Storm
发行公司：EIDOS Interactive
上市日期：2003年6月
期待度：4


▲ 人物造型。


▲ 实战画面。

游戏人的无穷智慧往往会创造出很多无法准确归类的游戏，《杀出重围》便是如此，这款以第一人称视角行动的游戏因其特异的培养系统和对话方式被归入角色扮演的范畴。如今这款游戏的续集《杀出重围——隐形战争》（以下称DX2）即将面世了。DX2定义在前作结束15年之后，玩家扮演的是前作主角JC Denton的克隆人Alex Denton。作为RPG元素的体现，你可以自由选择主角的性别，自定义他（她）的外貌特征。相对前作对话部分也更为丰富，据称游戏共有3万多行对话，是原作的2倍以上。随着对话的分支选择不同，玩家经历的情节和本身的属性有可能改变，当在游戏再次遇到JC Denton时，你可以是他的朋友，也可能变成他的敌人。游戏的技能系统得到了极大的丰富。9种不同的技能都有3个不同的级别，不同的选择最终导致了主角能力的差异。例如当视觉属性处于第一级时，玩家会获得夜视能力，而进一步升级则可获得穿墙透视的能力。DX2采用了最新的《虚幻》引擎，前作在图像表现上的缺憾得到了弥补。从演示的画面看光影的效果尤为出色，不但反应了阴影的深浅，当光源照亮屋子时，不仅光柱所及的范围，连周围物体上也可以看到复杂的反射和折射效果。游戏的声音传播系统变得更为复杂，不同情形房间内声音的扩散范围是有区别的。作为隐秘行动的必备工具，同样有一只计量表来反应主角在黑暗中暴露的程度。DX中的一些元素被许多射击、动作游戏学习，因而DX2的理念显得不再新鲜。不过DX2很可能是E3结束后最先到来的一款大作，不再跳票也是一种优势吧。

盟军敢死队3——目标柏林
Commandos 3:Destination Berlin

游戏类型：即时战术
制作公司：Pyro Studios
发行公司：EIDOS Interactive
上市日期：2003年秋季
期待度：4

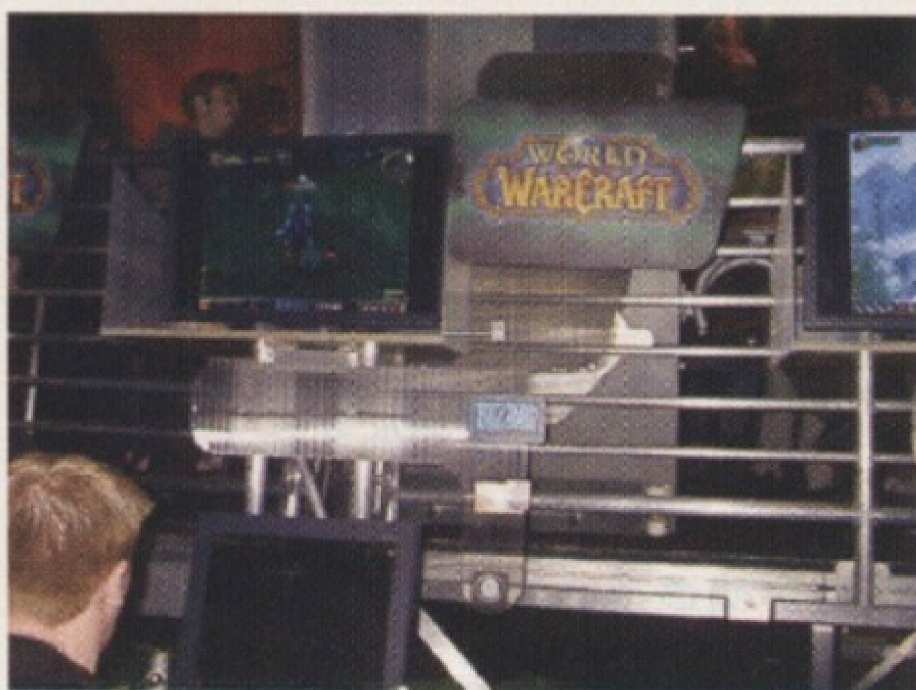

▲ 扒在火车上的小偷。


▲ 空袭中被烧成空壳的电车。

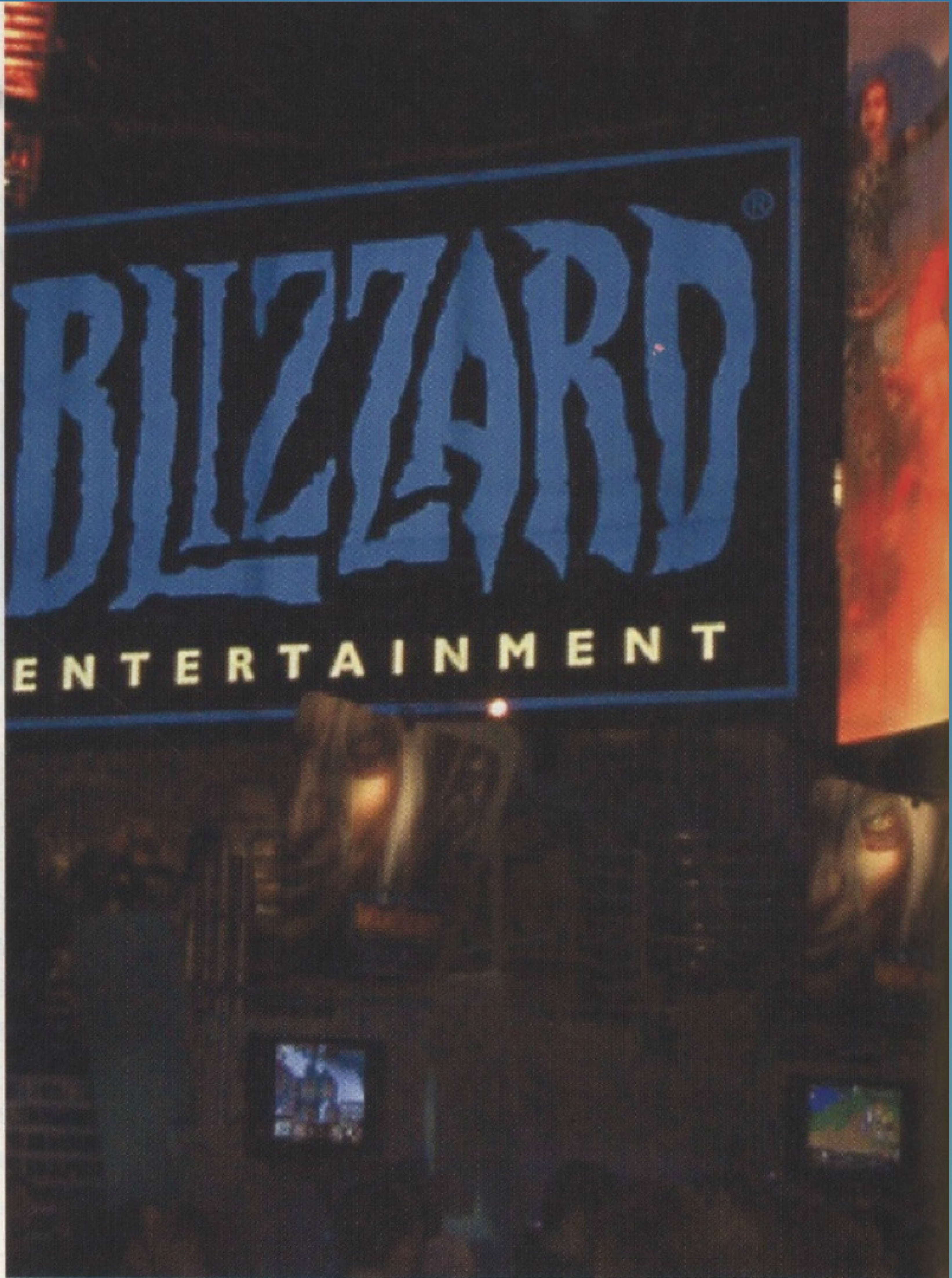
Pyro去年只在E3上公开了一段《盟军敢死队3》（以下简称C3）的预告片，而现在游戏已经处于最后的开发阶段，我们也得到更多的细节内容。C3由于采用改良的C2引擎，看上去和前作好像没有太多的区别，但在游戏方式上有细微的变化。比如现在每个人都可以投掷手雷或驾驶汽车。在一个铁路关卡中，火车正全速行驶，玩家可控制贝雷帽和间谍在车厢之间跳跃前进；小偷还能翻出车窗并直接抓住车厢横向爬行。从本次E3的演示中可以看到，游戏不再强调完全的隐秘行动，在某些关卡中玩家需要和敌人有正面的战斗，对手则可能是多达数百名的德军。开发者也希望通过特殊的任务在攻关的某些时刻增强节奏感和紧迫感。举例来说，在开始的一个城镇关卡中，玩家必须找到隐匿在建筑中的狙击手，并赶在他打死大量友军士兵之前将其消灭。C3对战场气氛的营造可谓更上一层楼。在前述关卡中干掉狙击手后，大量德军飞机赶来空袭。隆隆爆炸声中，整个城镇在玩家的注视下变得面目全非：工厂的烟囱爆炸崩塌，炸碎的尸体和碎片到处飞溅，马路上布满弹坑，电车被烧得只剩下空壳。这一场面并非制作好的动画，而是利用现有场景即时演算的，其间的爆炸场面极其华丽。在诺曼底登陆的场景中，也到处可见冲天的水柱、炸毁的登陆艇，表现出真实的战争场面。从现有的演示来看，C3针对C2没有根本性改变，但丰富了玩法，并通过升级的引擎营造了更真实的战争氛围，这些就足以令玩家期待了。



▲ 正在播放视频的Blizzard展台。



▲《魔兽世界》的展台。



Blizzard Entertainment

暴雪公司（Blizzard）的展位是合并在整个维旺迪集团（Vivendi Universal Games）展区中的，也是本届展会的焦点展区之一。它今年的动画展示比去年现场的效果更好，吸引了一大批铁杆玩家驻足观看。这次展出的重点产品包括其于PS2、XBOX、GameCube三大平台上推出的游戏《星际争霸——幽灵》（Starcraft:Ghost）。这款游戏最早在2002年东京电玩展上公布，是以《星际争霸》为背景的动作冒险游戏。暴雪的另一款热门网络游戏《魔兽世界》（World of Warcraft）则是展台上的另一个重要主题。这次展会上公布了该游戏的多项新要素，包括新图片和开场动画，并且首次展示了游戏的第5个种族——暗夜精灵。暴雪的开发人员照例到场解答参观者提出的问题。暴雪总裁Mike Morhaime说：“对于在今年的E3上展出《魔兽世界》我们感到非常兴奋，我们将会收集大家的意见并反馈到我们的游戏创作中去。”

访美花絮

洛杉矶风情

从纬度上来说，洛杉矶与我国的上海相近，比上海稍微偏北一些，也同样是毗邻太平洋，因此气候与上海类似，5月份的平均温度是13度（最低）~23度（最高），非常凉爽宜人。记者刚到洛杉矶时还是艳阳高照，夜里便下起了小雨，不过E3开展那几天倒是天高气爽，让记者能拍摄到效果非常好的外景照片，大家如果有兴趣，可对照我们去年的E3专题报道，那张压题照片便可充分说明这一点。

据说由于加州的车辆太多，排出的废气形成灰褐色的烟雾笼罩在洛杉矶盆地上空，因此当地人谈起烟雾就摇头。但记者并没有发现这一点，只是觉得如果洛杉矶人对这样的空气还要抱怨的话，就让他们全都去死吧。

洛杉矶很小，小到什么程度？我们基本上步行就走完了洛杉矶市中心，也就是那块高楼林立的地方，而这在北京简直是不可想象的。但洛杉矶确实很大，有多大？洛杉矶市的占地面积比曼哈顿、波士顿、克利夫兰、密尔沃基、匹兹堡和旧金山加起来还要大得多，就算这样它也只能名列美国第三大城市。因此汽车对于洛杉矶人是非常重要的，我们在市中心到处都能看到大片的停车场，美国人对于土地的使用简直是奢侈啊！在街上穿梭奔驰的车流中，我们看到了熟悉的宝来、捷达，甚至还有夏利2000，呵呵，当然是丰田的原厂车型。（鸦嘴兽）

要命的西餐

来美国之前，记者根据自己在麦当劳和肯德基的经验，以为自己在饮食方面绝无问题，心中暗自耻笑那些行囊中塞满方便面的旅人。不想7日之后记者便已被西餐折腾得面无人色了。美国佬喜食奶酪，餐餐皆有，每至午时餐馆开张营业，街上到处缭绕着奶酪的味道，初时记者大喜，以为知音，然连食数餐之后，渐觉腹中不适。一日采访完毕，来到好莱坞一游，顺便品尝了路边小馆的墨西哥大餐，回来在地铁中浑身冒汗，胃里翻江倒海，难受之至。自此之后，每到中午再闻奶酪之香便欲作呕，每日只以Burger King和Subway快餐充饥，后来渐入不知饥饱之佳境，口中更如抹了麻药一般全无感觉，没糟蹋了那些美食。

回国之后，记者闻西餐而色变，每论及此便噤若寒蝉，再不复当年之勇矣。（鸦嘴兽）

魔兽争霸Ⅲ——冰封王座

War Craft Ⅲ: The Frozen Throne

游戏类型：	即时战略
制作公司：	Blizzard
发行公司：	Blizzard
上市日期：	2003年6月24日
期待值：	5


▲华丽的水中战斗。


▲剧情模式中的对话场景。

《魔兽争霸Ⅲ——混乱之治》在去年可谓风光无限，包括Gamespot在内的几家著名游戏网站都将其评为年度最佳游戏。数月前已经推出了Beta版的这个即时战略游戏将给各族增加一个新英雄和一些新的建筑单位。仅仅单机任务就让玩家欣喜不已。单机任务将包含两部分，其一是前作的延续，战役中将出现大量的海上情节，碧蓝的海水、白色的冰山还有运输舰、护卫舰、战列舰这些舰只的对战。另外一个战役将是以兽族为主角的，角色活动的范围巨大无比，神秘大陆上充满了等待玩家探索的未知秘密。目前这个资料片已经基本完成，设计小组正在根据玩家测试Beta版之后反馈回来的种种意见进行最后的修改工作，主要是调整各方之间的平衡性，对于这样的大作而言，这实在是最最重要的事情了！而最近也有国内的消息称，为了能使这款世界级大作的中英文双语版能和国外同步上市，国内代理商奥美电子特地派遣技术人员赶赴暴雪公司爱尔兰测试专区进行相关内核汉化工作的协调。我们期盼着在今年夏天，国内玩家能够和欧美地区的玩家同时享受到这份美味大餐。

魔兽世界

World of Warcraft

游戏类型：	3D大型多人在线
制作公司：	Blizzard
发行公司：	Vivendi Universal
上市日期：	2004年1月1日
期待度：	5


▲协同作战。


▲个人装备栏。

暴雪公司在今年E3展上的另一重头戏就是暂定于明年年初推出的3D大型多人在线角色扮演游戏《魔兽世界》。由于《魔兽争霸Ⅲ》无与伦比的知名度，所以人们对冠以"魔兽"头衔的该游戏抱着巨大的期待。该游戏的舞台设置在Azeroth大陆，玩家需要选择角色的种族、性别和外貌，接下来最重要的是选择各种角色职业，譬如骑士、魔法师、女巫等。游戏的3D画面相当细腻精美。从展区透露的信息来看，游戏更类似于《暗黑破坏神》联网游戏那样的性质，大家不但可以在游戏世界里搜寻各种武器和装备，还允许自行设计兵器和防具。玩家在游戏中需要完成各种任务，但绝不是强制性的，很多情况下是为了提升等级或者是学习某种技能时那些NPC所直接要求的，尤其是你需要购买装备而没有金钱时，你必须去完成那些有着诱人报酬的任务。《魔兽世界》目前计划于今年9月开始进行测试工作，而中国玩家最关心的是国内能否有足够称职的运营商能负担这款游戏的运营。





下面再给大家介绍一下其它公司颇受关注的几款游戏。

无冬之夜——安达伦提德的阴影

Neverwinter Nights: Shadows of the Undrentide

游戏类型：角色扮演
制作公司：FloodGate
发行公司：Bioware
上市日期：2003年6月24日
期待度：4.5



▲ 华丽的魔法效果。



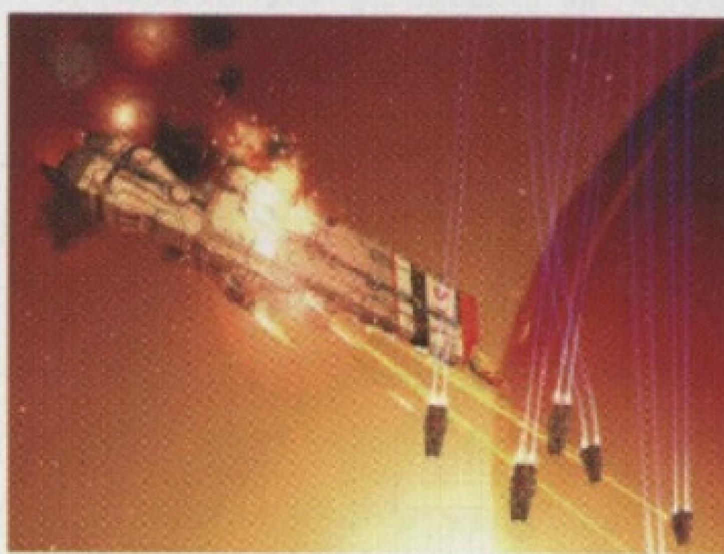
▲ 在黄沙秃岭上战斗。

通过E3 2003大展，我们了解了更多关于去年最佳RPG《无冬之夜》的第一个资料片的情况。因为很多玩家的反对，原先所说的考虑到平衡性问题不能使用原作中的高等级角色的设计改变了。只是怪物的数量和实力也会相应地增长。在资料片中，叫做“Mystra's Hand”的戒指起着跟原作中召回之石一样的返回城镇的作用。但这次他们决定加一些限制。这枚戒指必须跟叫做“Focus Crystal”的消耗品配合才能起作用。这次NPC也变得更有头脑，当他们有话要说时，不再是乖乖等着，而是会主动上前交谈，原作中只有任务设定的人物才会这么做。还有一些有趣的东西。例如德鲁伊可以从动物处获得更多的信息，野蛮人可以从脚印中看出敌人的去向和数目。不同选择将会带来更多的影响，包括未来的进阶职业。

家园2

Homeworld2

游戏类型：即时战略
制作公司：Relic
发行公司：Sierra Studios
上市日期：2003年7月
期待度：4.5



▲ 作战画面更加明亮。



▲ 在冰冷的宇宙中寂寞地航行。

以太空为背景的3D即时战略游戏《家园》在E3展示了它的续集。和前作相比《家园2》更强调战斗。游戏提供了大量新武器，允许玩家瞄准敌舰的特定部位，打烂敌人的武器和引擎捕获敌舰。相应地操作方面也得到了简化。玩家可像传统的即时战略游戏那样用鼠标滚屏改变视野，同样只运用鼠标就可以控制飞船自如地行进。游戏界面也相应地做了更改。这些细微的改变使控制更加简便。《家园2》强化了画面效果。从演示中可以看到，爆炸效果的表现上增强了层次感，首先是飞船内部的连环爆炸，之后火光从舱体透出，最后才演变成巨大的火球，十分壮观。从演示的几个单人任务来看，《家园2》似乎仍然保留了以往用宏大的音乐和过场电影叙述故事的风格。游戏的执行制作人Dan Irish表示，《家园2》带给玩家的感觉将和前作完全不同。

毁灭战士3

DOOM3

游戏类型：主视角射击
制作公司：id Software
发行公司：Activision
上市日期：2003年底
期待度：4.5



▲ 游戏的故事从鬼魂入侵开始。



▲ Activision展台中的DOOM3部分。

由于去年DOOM3 Alpha版意外泄漏的原因，今年出现在E3的DOOM3并没有提供任何试玩，只是发布了一个简短的预告片。预告片开始于荒凉的火星基地，肆虐的鬼魂侵吞了人类战士的身体，并把他们变成新的僵尸。演示中炫耀的仍然是CG画质的场景和人物以及出色的动态光影。John Carmack在DOOM3的展台前介绍了一些游戏的开发细节。他透露，目前开发小组正在游戏的存盘系统上下工夫，他们希望在任务之间对存盘次数作出限制，使其和以往的id作品有所区别。由于年前的DOOM3 Alpha版令许多顶级显卡都不能胜任，玩家们对这样杀手级的游戏心存疑虑。Carmack只是无奈地表示，调节游戏分辨率将是改善游戏性能的好办法。同时因为光影处理占据了极大的运算量，所以正式版中将考虑提供关闭光影的选项以适应更多玩家的配置。此外游戏中将不会出现多人对战模式。E3开幕第一天，id在微软的新闻发布会上确认DOOM3将在XBOX和PC上发售。

绝对游戏——感受《半条命2》

Half-Life2

游戏类型：主视角射击
制作公司：Valve
发行公司：Vivendi Universal
上市日期：2003年9月30日
期待度：5



▲半条命2的展台。

这次我们终于从E3上得到了大量关于《半条命2》的信息，展区中所循环播放的数段视频详尽展示了游戏的许多细节：游戏表现出的高水准相对于前作而言，可以说是脱胎换骨般的改变。

这次的游戏世界是一个虚构的城市——“City17”中，许多室外的游戏情节将大大丰富游戏的主线故事魅力。主角虽然还是前者——助理研究员Gordon Freeman，但是另外设计了一名神秘的女一号Alyx。

从这次展出的动画来看，画面上那些灰暗的街道、损毁的实验室、高大的怪物、白发苍苍的老头都刻画得细致入微，令人叫好，尤其是演示视频中有多段关于Alyx的特写，画面中的女孩显得眉清目秀，脸部轮廓圆滑自然，下巴、鼻子这些部位没有同类游戏常见的棱角感，说话时嘴唇动作很逼真，常伴有眼神的丰富变化。从另外一个角度来看，Valve为《半条命2》所设计的引擎最大优势在于游戏可以在配置较低的机器上流畅运行（据说最低配置只要TNT级别的显卡即可）。

《半条命2》不单单是一个纯粹的主视角射击游戏，堪称一部真正意义的“动作大片”。游戏中你将面对层出不穷的敌兵，还有外形狰狞的怪物，主角攻击敌人的手段会根据形势而变化，比如：场景中几名敌人的头上有一捆悬着的钢材，开枪击断挂住钢材的绳索，钢材由于重力荡了下来，瞬间将那几个坏蛋击飞。接着主角用炸弹把二楼的集装箱炸掉下去，将下面的敌人压成一滩肉泥。另外一段视频展示了一种新武器的用法，它枪口具备的磁性可以把油桶、箱子甚至是暖气片等重物举在半空中，既可作为盾牌抵挡子弹，也可以适时地将这些物品扔出去攻击敌人。游戏场景中的物品大都可以破坏，环境对敌我双方有着同等的互动效应。主角可以推动桌子等物品抵住房门，让追踪而来的敌人一时无法进入，但是敌人会试图破门而入，注意这里的破坏是一种循序渐进的过程。当Gordon Freeman躲在箱子或者汽车后，敌人的子弹射击在这些物品上，物品开始会摇摇晃晃，而后逐渐支离破碎。游戏中的敌人AI较高，比如你在屋内，他在屋外，你从一楼往上跑的过程中，他可以判断出你的动向对你跟踪射击。而当你躲在某处时，一群敌人可能会分成几队从四周围攻上来。

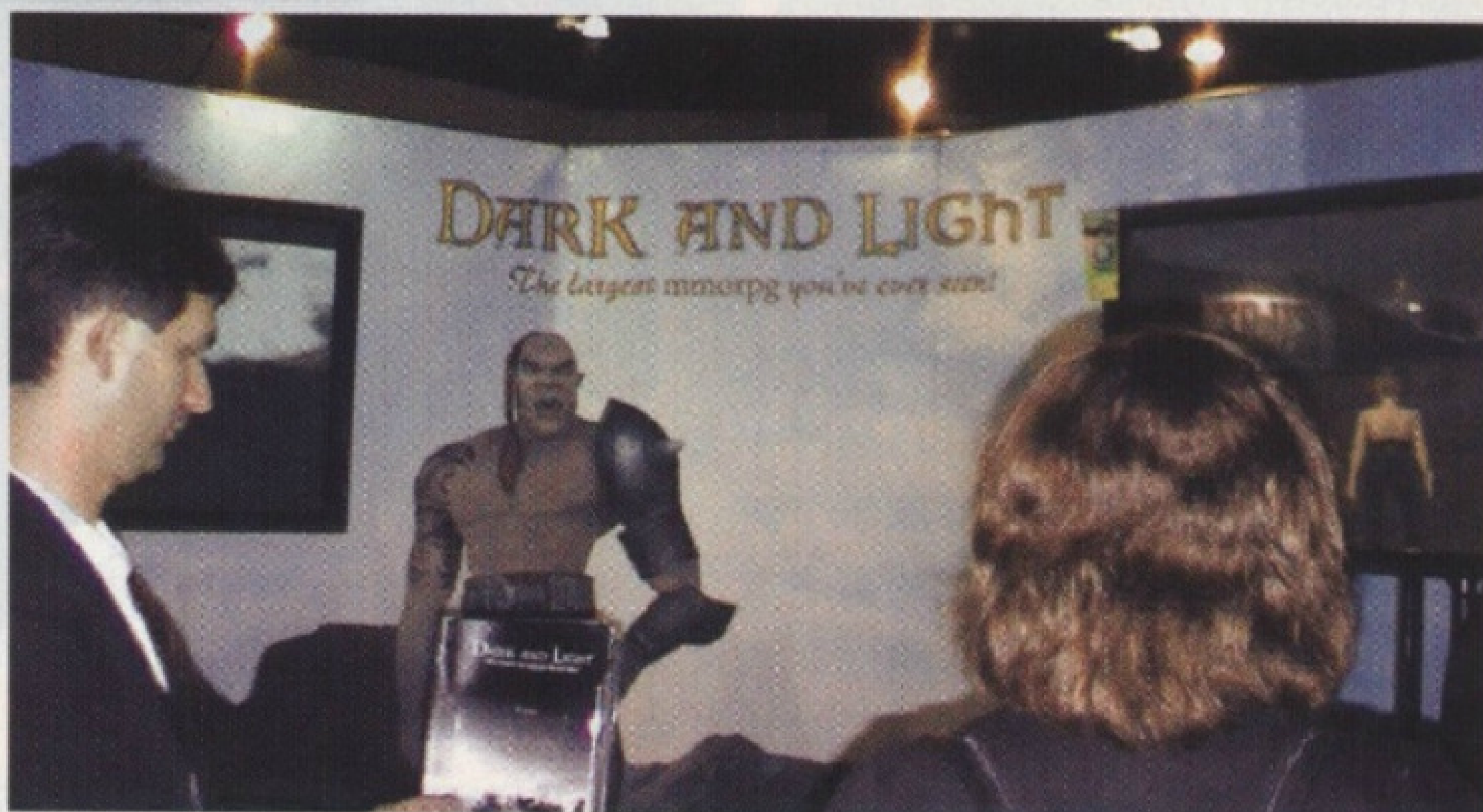
还有一个好消息是：这次的作品将包括多人联网游戏模式。尽管目前还没有详细的联网模式信息透露，但是相信不会让喜欢联网游戏的玩家失望，毕竟Valve在联网游戏开发上功力非同小可。从在E3上完美的亮相来看，《半条命2》无疑将是下半年最值得期待的游戏！


▲游戏中的新增加的主人公。


▲这就是游戏中的长脚怪兽。

三、E3中的网络游戏

在今年的E3展会上，各大平台的游戏产品普遍展现出了网络化的趋势。看来2002年PC网络游戏市场的迅猛发展也给TV Game带来了巨大的冲击。索尼计算机娱乐（SCE）公司已宣布，将在PS2上捆绑过去作为选配项提供的网络适配器进行销售，用户买回PS2以后就可立即连接网络。这象征着SCE已开始正式参与网络游戏市场。与此同时，微软副总裁彼得·摩尔的话也表明了态度："SCE已经认同了微软所确立的网络游戏价值。为了应对SCE于5月13日公布的（将在PS2中捆绑网络适配器）实际上产品降价的消息，微软已经把XBOX的价格降到了179.99美元。"而任天堂社长岩田聪则坦言："网络游戏服务的业务模式已经失败"。这表明任天堂将继续在游戏性上下功夫而不是去和SCE、微软在网络游戏上一争短长。不难想象，TV Game的网络游戏市场，将向SCE和微软两强对立的局面演变。但在微软的XBOX Live方案中，微软宣布硬件设备与玩家数据都由微软统一控管，如此做玩家仅需要一组登入密码便可玩到所有的游戏。为XBOX平台开发游戏的开发商将无法掌握玩家的资料，同时也让微软独



占XBOX Live的会费收入。显然开发商不愿看到微软吃独食赚走所有的利润，所以原来是XBOX支持厂商的EA宣布退出XBOX Live在线游戏开发行列，而仅为SONY的PS2开发在线游戏。全球最大开发商EA的离去，让微软难以实现在家用游戏机上一统天下的目标，或许对XBOX用户来说玩不到EA的游戏是种遗憾，但对于更多的游戏玩家，这未尝不是一件好事。

在E3展出的欧美网络游戏作品，与我们所熟悉的韩国网游存在着本质的区别。无论是盛名远播的Blizzard《魔兽世界》，还是首次在E3上披露的诸如微软的Mythica、育碧的《骇客帝国网络版》（The Matrix Online）和《神秘岛网络版》（URU：Ages Beyond Myst），都体现出了大制作的非凡气势。仅仅是《魔兽世界》的几张游戏截图，就足以令人心旷神怡。在游戏中你可骑乘狮鹫在灿烂的星光中任意翱翔，体验昼夜的变化，感受完全开放的魔兽世界。无论是画面、游戏系统，还是自由度的设定，目前的韩国网游都无法望其项背。同时宣布开发网络版的游戏还有《魔戒》和《龙与地下城Online》等。这是一个和韩国网游完全不同的世界。当然，精明的韩国人同样注意到了这一点。此次NCSoft在E3上展出的《天堂2》就具有浓厚的欧美游戏风格，画面效果也颇有看头。这次NCSoft甚至挖到了Blizzard原《魔兽争霸》和《暗黑破坏神》的开发人员为他们开发网络游戏Guild War，看来他们真的是想进军欧美的网络游戏市场了。







复杂的世界 简单的快乐——《无尽的任务Ⅱ》印象

EverQuest Ⅱ

游戏类型：3D大型多人在线
制作公司：SOE
发行公司：SOE
上市日期：2003年第4季度
期待度：4





《无尽的任务》是目前国内市场上少数几个欧美网络游戏之一，游戏在西方具有极高的声誉和大量的玩家，而当运营商踌躇满志地将其引进到国内后，市场反响却远远没有达到他们预期的程度。究其原因，是因为该游戏和一般韩式或国产网络游戏对比而言，上手较为困难。在这次E3大展中，我们惊喜地从SOE的展区看到了其续作的相关介绍，更让我们坚信：《无尽的任务Ⅱ》将延续该系列的成功，全面超越前作已成定局。



二代的故事背景设定在前作时间的500年后，大家再次置身于诺拉斯（Norrath）大陆。周边大陆的信息还未全部公布，但是开发者承诺，这次的游戏世界将远大于以前的地域。更加丰富的地形和更多环境的细节将在SOE自行研发的全新3D引擎威力下，得到充分的体现。从公布的视频和截图画面可以清楚地看到，在新一代的游戏中，不但场景间的转换更为自然，而且人物的动作也更为流畅生动。进入游戏，玩家可选择扮演的种族达到16个，职业也增加到了48个，角色等级细致到了100级之多。场景中可以利用的物品新增了1000余个，各类角色新增上百种魔法。大家在接触这个游戏初期最关心的就是自己所扮演角色的外观了，SOE充分考虑到大家的喜好，开发了空前强大的角色外形以及属性设置系统，玩家可以自由设定脸部、肤色、眼睛和发型等特征，还有难以计数的装甲、武器可以选用。专职商业贸易的职业将出现在二代中，这可是以前没有的，如果你自认为具备商业头脑，可以在游戏中选择这一职业，逐步积攒起万贯家财，不过这只能让你在游戏中摆阔罢了。《无尽的任务Ⅱ》增加了许多新设计的有趣环节，比如：玩家在游戏中可以拥有自己的房子，包括一般公寓、高档豪宅甚至大型宫殿等。另外，还将出现可以让玩家自己控制的船只。

网络RPG的重点在于游戏中的练级系统和任务系统，SOE在《无尽的任务》完备的系统基础上加以优化和创新，大多数玩家依旧可以以喜爱的组队模式来完成任务。《无尽的任务Ⅱ》提供了一个全新的职业分支系统，让角色在游戏中任意自行发展。战斗、魔法和技能的升级以及控制系统将表现得更加完善，而各方的能力也会更为平衡。最让新人高兴的是，游戏将大幅度降低上手难度，使每个玩家都能尽快融入到游戏世界中去，而对于那些还在前作世界中冒险的老手而言，他们的装备和等级经验将可以顺利地过渡到续作中来，这无疑也是最让人期盼的了。

SONY在线娱乐公司的产品主管Michael Lustenberger表示："《无尽的任务Ⅱ》将带来革命性的网络游戏体验，它肯定会改变今年的网络游戏前景。"对于中国玩家来说，目前的困惑是还没有任何国内厂商透露可能代理此游戏的意图。

骇客帝国在线
The Matrix Online

类型：3D大型多人在线
制作公司：Monolith/EON Digital Entertainment
发行公司：Ubi Soft/Warner Bros. Interactive
上市日期：2004年底
期待度：4





E3对于《骇客帝国》是个好得不能再好的契机，电影的续集刚刚首映，改编游戏《登录骇客帝国》也卖得十分红火。趁热打铁，E3期间Ubi Soft公开了更多关于《骇客帝国在线》的消息。作为经典科幻电影的《骇客帝国》反映了一个亦真亦幻的世界，复杂而多元的虚拟架构被认为很适合做成网络游戏，在导演Wachowski兄弟和华纳高层的首肯下，这款游戏去年已经宣布开发，今年年底将进入Beta测试阶段。

游戏由曾制作过《无人永生》系列的Monolith开发，使用LithTech引擎的Discovery系统。和如今许多网络游戏不同，游戏声称将再现电影的世界，每个人都可以生活在这个虚拟的世界里，因此同时支持数万人在线游戏。游戏中的许多设置是相当吸引人的。例如，游戏中混合了动作冒险和角色扮演等多重游戏元素。角色将具备电影中的甚多特点，有丰富的武器，并且有一套完备的格斗系统，能使出电影中的招牌动作等。玩家也可以创建和培养自己的角色，通过战斗获得上百种不同的能力。从公开的图片来看游戏有相当复杂的控制面板。

目前游戏仍没有太多细节公布，但是充裕的开发周期和Monolith的名声似乎已经保证了它的光明前途。值得注意的是，Ubi Soft正期待开发中的《骇客帝国在线》能够和《魔剑》、《神秘岛Online》一同构筑该公司网络游戏的未来。看起来这的确是个用心制作的作品，而不是像许多改编游戏那样打着电影的招牌招揽玩家。



▲《天堂2》



▲韩方参展游戏现场展示。

韩国＝网络游戏？

韩国官方非盈利的代理机构韩国游戏产业开发院（KGDI）再次组织了包括20余家韩国游戏厂商以“韩国亭”（Korea Pavilion）的名义集体参展，其中有17家是首次参展，参展商中还包括我们比较熟悉的NCSoft、WEMADE、Actoz等公司。这已是KGDI第3次组织参加E3大展了。韩国方面展出的产品包括电脑、电视、手机等多种平台上的游戏及游戏机配件等。

虽然此次参加展示的韩国厂商并不多，但是NCSoft和WEBZEN无疑让世界认识了韩国游戏。特别是NCSoft此次的参展规模已毫不亚于任何一个欧美大厂。WEBZEN的MU更是让许多老外驻足观看。在NC展台之前，我和一位来自西班牙的玩家攀谈，他非常惊讶韩国公司可以开发出如此好的网络游戏产品，同时他们也将“韩国”视为网络游戏的代名词。由此可见，韩国的网络游戏确实已在世界范围内取得了相当的影响力，同时，我也发现越来越多的韩国公司开始注意产品的国际化，《天堂2》就是一个很好的例子。

NCSoft的展台是所有韩国展商中最大的一个，此次NC参展的产品主要是网络游戏，其中最重要的分别是：《天堂2》、Cities of Heroes、Guild War。从此次参展规模可看出NC誓要进军国际市场的决心和魄力，同时其产品也可以说是中西合璧，既有《天堂2》这类比较适合东方口味的产品，又有像Cities of Heroes这类西味十足的新概念网络游戏。不过，可能是国外玩家并不熟悉NC这类的韩国公司，整个展区没有达到应有的热闹程度。

四、TV GAME掠影



▲CAPCOM展台。

动作狂潮CAPCOM

位于South Hall的CAPCOM展台虽然比财大气粗的微软展区小了一倍，但依然气势不凡。在写有CAPCOM字样的巨大圆环下，是DINO CRISIS 3的巨大广告牌和一排排用于展示他们产品的街机。与其他公司大量采取美女招揽游客的做法不同，CAPCOM别出心裁地用《生化危机IV》里的僵尸COSPLAY来宣传他们的产品。还好，CAPCOM展台的热闹气氛没有因为他们的狰狞面孔而减色。

《鬼武者——无赖传》：CAPCOM将《鬼武者》两代作品中的主要人物制作成了一款大乱斗游戏，其中明智左马介、柳生十兵卫、安国寺惠琼、枫、孙市等都会登场。尽管游戏的低调宣传容易让玩家将其当成一款粗制滥造的外传作品，但本次E3大展上的演示还是让玩家大跌眼镜，《无赖传》并不是大家所预想的《铁拳》模式的格斗作品。横版3D场景与人物使得游戏的玩法趋向于SNK的《侍魂》系列。《鬼武者》系列的几个招牌设定在《无赖传》中得到了保留，例如在击倒敌人之后会随机出现“魂”。二人对战模式中还看不出游戏有何惊人表现，而一到四人对战模式，新的乐趣就出现了：吸魂时主角是不能移动的，这就要求战友之间互相保护，因为吸魂直接关系到战局的走势，在格斗时还要抓紧时机吸取魂魄，避免对手抢夺自己的魂魄。





《生化危机IV》：E3上《生化危机IV》的演示让人看到了CAPCOM对于“恐怖游戏”理解的革命。本作中开始强调“不可目视的最恐怖”与随时随地的追逐感。重新包装登场的里昂将置身于雨伞公司的秘密古堡中，等待他的除了传统的僵尸以外，还有一个人形黑色物体，它手持锁链，以惊人的速度追逐里昂。“以心理暗示手法来产生恐怖感”这种KONAMI的招牌手法也被CAPCOM利用，浸满血迹的洋娃娃、飘动的窗帘、诡异的灯光、黑屋中的一道闪电会让早已被“猎杀僵尸“弄得麻木的玩家再次找回从前的记忆。

改头换面任天堂


▲日本玩家等待购买GBA SP的场面。

与微软和SONY的张扬不同，同为三大厂商之一的任天堂展台采用白色为主基调，更具亲和力。《最终幻想水晶编年史》、《刀魂2》、《合金装备——双蛇》、《星球大战III》、《马里奥世界》等作品的试玩，加上GBA SP和GBA20余款新游戏的展示，吸引了大量玩家参与。同时这次任天堂展出的重点游戏之一Pac-Man for Nintendo GameCube可以通过GBA与NGC连动产生新的游戏乐趣，更是倍受关注。

《合金装备——双蛇》：PS上MGS的复刻版，沿用了前代的全部剧情与配音。“蛇、龙、骑”的大标题说明了游戏的来头：“蛇”是小岛，“龙”指北村龙平（复刻版的过场动画导演），“骑”指任天堂的Silicon Knights开发组。小岛秀夫在此次开发工作中仅仅担任监督的角色，实际开发是由任天堂独立完成的。《双蛇》不仅仅是一代的画面强化版，而是一代剧情＋二代玩法的综合版。游戏沿用了二代的敌兵援助、主视角瞄准与胁迫等系统，这个主意是由任天堂的宫本茂想出来的，他认为，MGS2唐突的结局使得玩家在通关后开始怀念一代严密逻辑打造下的剧情，将二代优秀的系统融入一代的故事氛围肯定会催生出一款极品ACT游戏。在机种转变为NGC之后，MGS的画面进化自然无需多言，值得大家期待的是，原作中的全部过场动画已经重新制作，分镜的设计是由日本著名导演北村龙平完成的。

硬派风格毕竟不是任氏的主流风格，“硬派风格”之所以会笼罩整个游戏业，是因为现代都市生活的快节奏、高速率改变了人们的时间概念。在一种相对缓慢相对松弛的生活中，人们有较多的余裕去浅吟低唱、品尝玩味，去细细咀嚼、推敲和寻索任天堂游戏背后的韵味，那些隐喻性、象征性的东西，从而宫本茂所倡导的“游戏审美”功能得到充分发挥，这就是任天堂以往辉煌的原因。但是新一代玩家群体已无暇进行精细的心灵内省和思想反刍，于是概念退位、

形象登场成为当今游戏业所面临的一个重大转折。如今已不再是行业老大的任天堂不得不重新审视旧有的开发观念。为了能让CAPCOM继续在NGC上推出《生化危机4》（前作的销量已经使得CAPCOM高层有放弃任天堂的意向），不得不向其支付了大量的独占权益金，这也许是很能够说明问题的。

璀璨夺目Microsoft



▲ HALO 2

占据E3展厅South Hall最大面积的微软展台可谓光彩夺目。这次他们采用绿色——XBOX字样的颜色作为展台的主基调。玩家可在展台中央的卡拉OK区享受XBOX专用工具软件MUSIC MIXIER的强大功能带来的乐趣。上百台主机展出了70多款XBOX和PC游戏，包括HALO、《神话世纪》资料片以及《模拟飞行2004——飞行百年》等大作和《真梦生活Online》、《魔牙灵》等新作。加上微软XBOX事业部的小出雅弘和家庭娱乐事业部的Peter Moore等高层亲临现场，更为展台增添了几分热闹气氛。毫无疑问，微软的展台是所有E3参展厂商中人气最高的一个。

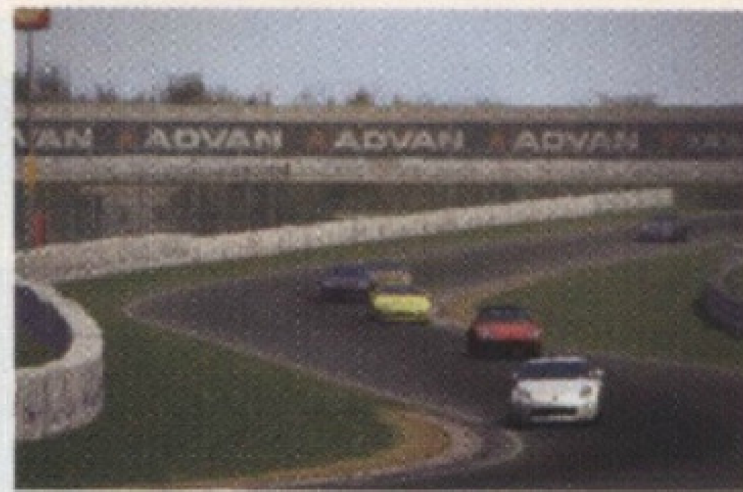
《光晕2》：微软的“镇机之宝”，本次E3大展上展出了一个地球人军团增援空间殖民地的片断，其中可看出二代的几大特性。游戏始终融入了高节奏的对抗与电影化的效果，这使得武器也向更强烈的爽快感进化。本作中手柄的左右扳机分别控制左右手的武器，你可用左手的等离子武器摧毁异形的护盾，然后用右手的常规武器轻而易举地夺取它们的生命。

致命一击SONY



▲ E3大展中GT4的展台。

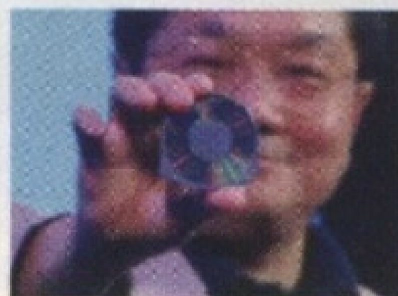
SONY双层的巨大展区在本次E3中出尽风头，而其中最大的功臣就是PS2《GT赛车4》的四机网络对战区，等待试玩的人每天都排成长龙。加上“最终幻想”和“合金装备”系列在玩家中的号召力，SONY的展区即使相比微软也没有丝毫逊色。这次SONY首推的掌上主机PSP也成为人们关注的焦点，它能成为GBA的最有力竞争者甚至超越GBA么？我们拭目以待。



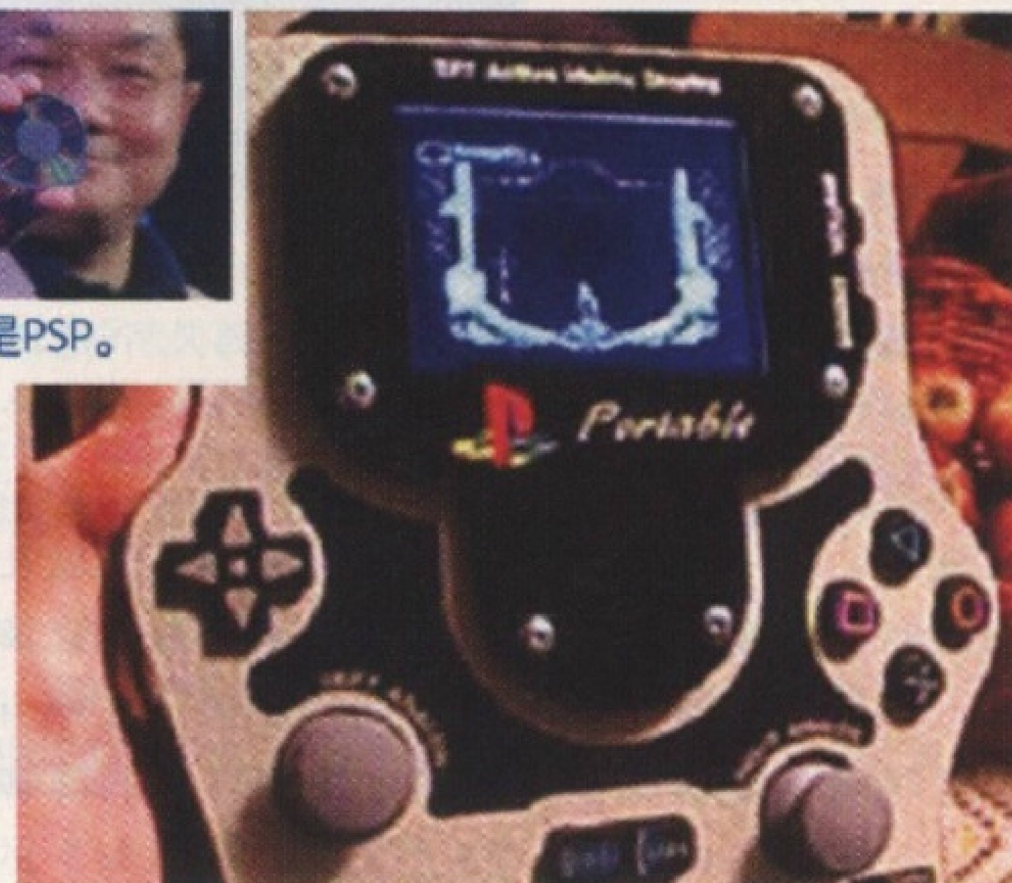
▲ GT4

《GT赛车4》：SCE的软件向来低调，本次展出的数十种软件中，《GT赛车4》的份量无疑是最重的。制作人山内一典对本作的宣传相当低调，在现场的新闻发布会上，他直言不讳地表示，《GT赛车3》是在PS2平台上的首款GT作品，同一平台上推出的续作在画面方面已不可能有任何进展。在现场演示动画中也只看到了几秒钟的实际比赛画面（其它则是由CG与制作花絮构成），当然对于这样一款内涵深刻的RAC作品而言，任何噱头都是毫无必要的。当现场观众看到制作组深入世界各地的比赛场地拍摄DV以供研究的敬业精神，不由报以雷鸣般的掌声。本作的突破在于，赛车第一次冲出了专业赛道，而融入了大自然、都市，在风驰电掣中体验速度的瞬间。多人对战由于无法达到30帧的画面刷新，因此原先设计的6人对战被取消了。AI能学习玩家的技巧，并做出克制技术动作，使得《GT赛车4》的人机对战一样美妙无比。

SONY的掌机PSP：使用直径6厘米的UMD（Universal Media Disc）光盘，容量为1.8GB；使用16:9的宽屏幕TFT LCD（有背光），分辨率为480×272；可播放接近DVD画质的MPEG-4动画；可进行高速3D多边形运算；对应USB 2.0，配备记忆棒插槽；PCM音源，内置立体声喇叭和立体声耳机输出SONY的掌机……从这些表面数据上看，SONY的这款掌机似乎并无过人之处，但它绝对是SONY的一步重要战略——久多良木健将其定位为“21世纪的Walkman”。作为一个家电企业，SONY的PSP与任天堂的GBA SP最大的不同在于，前者首先就是作为一款家用电器来设计的，1.8GB容量的UMD可实现电影播放、数码音乐、移动硬盘与PDA功能，时尚的设计理念使得未来这款掌机的消费者并非只是专业的游戏玩家，而远远超出PS的性能使得经典PS游戏的完全移植成为可能。



▶ 这就是PSP。



风云又起KONAMI


▲ MGS3

即使与微软、CAPCOM等大厂同处South Hall展厅，KONAMI也依旧以他们出色的产品引起了玩家的瞩目，热闹程度毫不逊色。而超人气大作《合金装备3》和《寂静岭3》则是KONAMI本次E3的主力展示游戏。也许是展会现场太过热闹，《寂静岭3》的恐怖气氛被盛会的喧嚣冲淡了不少。KONAMI的试玩台前不断地发出赞叹与暴笑，试玩者都将注意力放在了惊人的畸变光学系统与真实的人物建模上，看来对抗恐怖感的方法其实也很简单。

《合金装备3》：尽管游戏的主题没有发生变化，但系统已彻底革新：Snake更像是《第一滴血》中的蓝博，他需要利用可利用的一切资源在丛林中生存下来。MGS3中的补血已不再依靠回复道具，而是要亲手去捕捉森林中的各种动物，不同的动物会提供不同的属性增强：吃鱼可以让Snake在水下潜伏更长的时间；蛇则能提高Snake射击时的准确度，这就是说MGS3中的人物属性是可增强的。但动物会表现得比敌人还要凶残，被一只眼镜蛇咬上一口可不是闹着玩的；而如果将它抛给敌兵，那么它的威慑力不会小于一枚手榴弹。事实上，生存不只是填饱肚子这么简单，你需要对抗温度，对抗疾病，对抗地形。展示结束后即引起了玩家们的热烈反映，眼尖的玩家一眼就认出了演示动画中前后两个装扮的Snake并不是同一个人，除了胡子的不同之外，最后登场的那个“赤膊Snake”的右眼是瞎的，演示中出现的一个词语“The snakest”更是证实了这种猜测：将一个名词以形容词最高级的形式出现，说明游戏中的Snake肯定不止一人。由于出现了1960～1963的年代字幕，“赤膊Snake”很有可能就是Big Boss本人！因为Big Boss的右眼就是在越南战争时伤残的。

《寂静岭3》：已发售的《寂静岭3》依然成了KONAMI本次E3大展的主力展示品种。《寂静岭3》继承了前作一贯的恐怖营造手法，依靠不断累计而来的心理暗示来激发隐藏在玩家内心世界的恐怖，而不是突如其来的惊悚。当我们身陷噩梦时，我们唯一的需求就是脱离噩梦，而当我们醒来时却发现所谓的现实其实依然没有摆脱噩梦的缠绕，这就是《寂静岭3》所营造出的极端恐怖。较之二代中时不时出现柔情因子，三代绝对不会让玩家有片刻的安宁。尽管三代中提供了大量的武器，但游戏并没有成为一个无聊的杀戮游戏，使用MP5狂扫不会让玩家体验到丝毫杀戮的快感，那种感受更像是一种濒临崩溃的绝望。

▼《寂静岭 3》



五、中国游戏在E3

作为一个世界性的行业大展，E3的花园里总是有来自世界各国的花朵争奇斗艳，而作为中国的玩家，我们自然总会关心中国游戏在E3上的表现——即便它只是万花丛中的一朵不起眼的小花。在今年这朵小花的表现又如何呢？由于受到“非典”病毒在国内个别地区传播的影响，一些准备参加本次E3展览及观摩的中国厂商（例如目标软件等）均未能成行，成行者其参展规模也有所缩减。但这只是一个客观原因，回顾中国游戏业这一年来的发展——单机市场萎缩、韩国网络游戏的大面积覆盖——确实可谓局势并不乐观。

在整个E3展览中，比较令人失望的是，我们只找到两家中国公司参展，他们是昱泉国际和网龙（中国）公司。他们都位于Kentia Hall，昱泉国际的展区略大，从展区的布置和活动策划来看，昱泉国际确实花了不少心思，同时此次的参展展品也不少。网龙（中国）的产品是《幻灵游侠》和新作品《征服》。整个展区相对冷清。无论从参展数量还是展品质量来看，中国游戏在世界面前还是如此的渺小，不过，我们还是要为参加E3的中国公司致以崇高的敬意，同时我们也衷心希望越来越多的国内公司能发愤图强力争早日改变落后的现状。除去上面提到的两家公司之外，据悉大宇资讯也派出人员在E3接洽国外授权厂商，为其《轩辕剑》XBOX版本的开发完成作铺垫。下面让我们分别来介绍一下中国参展厂商的情况。

昱泉国际

昱泉国际作为中国台湾省唯一参展的游戏公司，在参展前就受到了媒体的广泛关注。而昱泉此次重点展出的是XBOX版本的线上游戏，也就是2002年上市并广受好评的PC动作格斗游戏《流星蝴蝶剑.net》的XBOX版本。本次参展着重展示了该游戏的故事架构及玩法。针对XBOX Live所开发的Xblade，昱泉总经理曹



▲ 踊跃参观的观众。

约文介绍说，此次XBOX Live版本的“流星蝴蝶剑”人物角色全部进行了更新，在E3展出了其中的两个角色，除延用了游戏的玩法外，游戏风格将与PC版本有所差别，值得一提的是，这款游戏最高可支持16人联机，此项技术引起了国内外媒体和一些制作公司的兴趣。

从现场来看，昱泉的展台似乎是Kentia Hall这个场馆中人气最旺的地方，很多国外媒体和玩家报名排队试玩游戏，连昱泉公司的工作人员也没有料到这款以中国武侠为背景的格斗游戏能受到国外朋友如此热爱。而另一款局域网4人联机动作游戏《天剑记.net》以其多人合作完成任务的新颖模式也受到了欧美玩家的好评。

由于电影《卧虎藏龙》在西方观众中产生的深远影响，此次E3大展上由Ubi Soft制作的同名游戏也受到了国际的关注，因此，以中国武侠为背景的游戏反倒成了中国游戏进军国际主流电子娱乐市场的一个有力武器，从这点来看，本年度E3大展上，昱泉公司的展台特色非常突出。另外，此次中国游戏参展E3还有个小插曲：宏碁集团董事长施振荣日前趁赴美参加儿子毕业典礼之际，首次参观E3大展，因得知昱泉公司参展，也前往该公司展台了解“流星蝴蝶剑”。施振荣的莅临，也使得中国游戏厂商相当振奋。



▲ 昱泉的展台现场。

视野

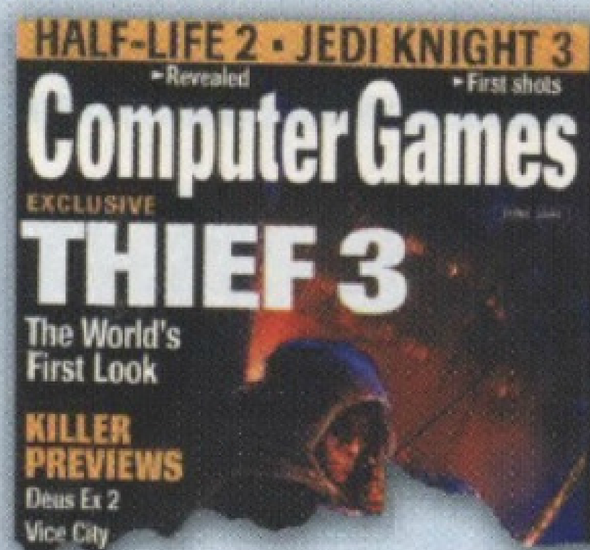
IGN
2003 年 5 月 26 日



今年 E3 大展上的作品整体水平都超出往年，当然其中依然会有个别作品更为出类拔萃，《半条命2》就是这些优秀游戏中数一数二的佼佼者。展厅被设在南厅 ATI 展台旁，地方一点也不起眼，却吸引了参与E3大展的几乎所有人花好几个小时排队来看上一眼这款了不起的游戏，原因只有一个：它实在是太棒了！《半条命2》应该算是今年E3上风头最劲的作品，它是人们话题的中心。即便你上厕所，旁边也会有人禁不住兴奋地探头过来问你，有没有去看《半条命2》的展示。出色的AI、表现真实的物理引擎、迷人的游戏性以及令人叹为观止的图像技术，今年我们IGN的E3最佳作品评选，无人能出《半条命2》之右。

我们知道你会说：“这游戏在E3上没有放出试玩！那只是个展示DEMO罢了！”是的，但这是大众所见，我们却在开发公司Valve那里看到了游戏的运行，看到了工作人员给我们演示某监狱关卡的游戏过程。你很嫉妒吧？最叫人高兴的是，只要我们等上几个月，就能真的玩到《半条命2》了。请向Valve致意，因为这款游戏铁定要上市，只是不知道什么时候罢了。即便如此，那也是值得的。

Computer Games
2003 年 6 月号



每年游戏开发商年会里都会有新的技术和名词出现，今年的主题是“游戏如何表现得自然”。也就是说，当人们在游戏中时，基于游戏规则和互动性的原因，将会有许多不可预知的事情发生，类似的事件是否能表现得合情合理显得自然呢？少数作品能做到这一点，比如《地下城创世纪》、《荣誉勋章——联合袭击》等。如何才能做到这一点？这就是对设计师的挑战了。当系统、物理引擎甚至对话在内的游戏要素都能浑然天成，那么作品就会给人以难以忘怀的体验，反之，游戏会变得味同嚼蜡。假如你把游戏的命运交到玩家手里，任由他们处置，那么最后你得到的将是一个天马行空、有着任何可能的游戏作品。游戏的意义就在于，在一个固有的世界里给玩家提供不同的选择，让他们作出各自认为有意思的决定。越是把“接下来该怎么办？”这个问题交给他们来思考，游戏的乐趣就会越大。

网龙（中国）天晴数码

本次展出的作品有《幻灵游侠》和《征服》。《幻灵游侠》大家都比较熟悉，在去年的E3大展上就已参展。而《征服》则是继承了Diablo模式的MMOARPG，二维场景3D人物，较好的网络游戏底层引擎制作，比较能适应当前时代快速的生活节奏。

实际上在Kentia Hall设置展位只是网龙（中国）公司参与本次E3的一部分，它还是作为唯一受邀参加演讲的中国游戏开发公司而出现本次E3展会上的。天晴数码的董事长刘德建参与了E3“全球领先的游戏、游戏类型和游戏趋势巡礼（A Global Tour of Top Games, Genres,and Trends）”的专题研讨会。参与本次研讨会活动的还包括韩国NCSoft《天堂》的开发者、Vis Entertainment的CEO：Chris Van Der Kuyl和The Endeavor Agency的Rob Sebastian等业内资深人士。在研讨会上，作为中国游戏业的代表，刘德建先生公布了“2003年中国网络游戏市场调查”的结果，并向与会人士就中国游戏产业发展状况和研发实力作了详细深入的分析，对网络游戏在全球的市场定位进行了探讨，同时还接受了在场各界媒体记者的提问。美国洛杉矶华人报纸——《世界日报》于5月16日对刘德建董事长在讨论会上发表的部分演讲内容进行了相关报道。



▲ 研讨会现场。



▲ 刘德建董事长在研讨会上发言。

Gamespot
2003年5月23日



游戏修改版，又称MOD，是业余爱好者在闲暇时间开发并免费发放的，有些优秀MOD甚至受到厂商的注意，被他们以零售产品的形式推向市场。就好像《反恐精英》那样，《半条命》的游戏引擎如今已成为最炙手可热的素材，《胜利之日》就是另一款以此引擎为蓝本开发的作品。这款以二战为背景的游戏在《半条命》开发商Valve的帮助下，将以独立游戏的姿态上市。

当然，也许你会问，为什么要为一款已经在网络上流传的游戏付钱。除了可以省去你下载的时间并且还要购买《半条命》原盘这两个理由之外，《胜利之日》还有新地图、新阵营等要素值得购买。《胜利之日》作为一款基于MOD的独立制作游戏，能和大预算、大制作的射击作品，比如《战地1942》分庭抗礼么?

PC GAMER
2003年6月号



自从1998年10月《半条命》头一次跨出家门面对世人时，2代就开始秘密开发了。“基本上，我们把《半条命》挣到的每一分钱都投到了2代的开发中。”Valve的创始人兼常务董事加布·纽威尔说道。算上每年的再版产品，《半条命》全球销量共达到8 000 000份，其利润足以让任何一家初出茅庐的电影制作室眼红不已。在这个数字中，只有500 000份拷贝是PS2版本的，也就是说，《半条命2》将毫无疑问地只为PC而存在。那么《半条命2》什么时候发售呢? 2003年9月30日。这不是吹牛，不到6个月，甚至在《DOOM Ⅲ》没上市、《永远的毁灭公爵》八字还没一撇时，你就能玩到《半条命2》了。

GameSpy
2003年5月22日



在嘈杂的展会中，能找到这样一个相对宁静许多的会议厅真不容易。讲台上站的是约翰·卡马克，id Software创始人之一，多半也是世界上最有影响力的图像程序员。他在此接受Newsweek的公开采访，谈有关《DOOM Ⅲ》的开发。在半个小时的发言中，卡马克还触及到如何制作视觉效果富有冲击力的游戏、发展超前思维的紧迫性及小型开发公司面临的挑战等问题。

当然，话题最终还是围绕在《DOOM Ⅲ》上，卡马克不断受到观众提问，整个会场几乎只是围绕着像素、细节、纹理等字眼而存在。伴随着令人难以置信的画面，约翰·卡马克置身于怪物成群和枪火四射的游戏背景中，悠然自若谈着《DOOM Ⅲ》及目前的游戏开发潮流。

六、综述

是繁荣还是萧条？

今年的E3到底是个什么样子？是繁华还是萧条？不同的参会者也给我们带来了不同的信息。一边是E3组委会公布的这样的数字：迄今为止，E3 2003已售出大约515 000平方英尺的展位，是自2000年以来售出的展位面积最大的一次。届时将有400多家参展商，其中有163家为新参展的公司参观者达6万2000人，比去年多出2000人。但在热闹炫目的声光影像效果背后，我们再来看看这样一组数字：全球游戏产业各主要公司于5月开始公布的2003年第1季度财报显示，微软XBOX部门2003年第1季营业额4亿9300万美元，比去年同期9亿4300万美元下降了47.7%。日本任天堂2003年第1季营业收益减少了1000亿日元。而PS2 也将今年的销售目标数量减少了200万台。从各方面的实际情况显示，全球电子游戏市场现在的确处于一个疲软的处境。而这一切也就不可避免地反映到了这届E3的身上。根据我们和业内同仁几年来参加E3展会的感受来看，今年参加E3各公司的展位都在节省开支。比如最有气势的2001年，那个时候的EA是Interplay的20倍大，微软是EA的两倍大，而今年各公司展台大概差不多，明显都是减少了。

从E3展会所看到的全球游戏产业的萧条，是我们对本次E3报道的一个收获。那么这种“繁荣”背后的萧条究竟还要持续多久，大概明年的E3将会给我们答案。

技术与趋势

1.网络游戏的普及

在2002年网络游戏以突飞猛进的态势，在电子娱乐产业内异军突起，虽然今年的参展产品还是主要以单机为主，但网络游戏已成为一支不可忽视的中坚力量。粗略统计一下，今年参展的网络游戏不下20款，各大厂商纷纷在多种平台上推出自己品牌作品的网络版，如DOA Online、FFXI、Resident EVIL Online的发布无不证实了这一点。

2.便携游戏的将成为新的亮点

在著名手机制造商芬兰诺基亚宣布通过“N-Gage”进军便携游戏机市场后，今年在E3展上看到非常多的手机游戏出现。同时SCE也宣布将凭借“PSP”游戏机进军该市场。这些至少预示着该市场过去由任天堂所垄断的局面将会被打破，便携游戏机市场将出现任天堂、诺基亚和索尼三巨头争霸的局面。

3.技术、成本、突破

历年的E3大展都犹如一场宏大的交响乐，在落幕之后电子娱乐产业发展的脚步也将在这样的主旋律中前行。紧密跟随电子娱乐流行时尚的发展和世界电子娱乐技术的潮流，适时发行相关游戏产品，几乎成为游戏业界的广泛共识。不过透过事物的本质来看，占据世界电子娱乐市场主流的欧美制作公司对于游戏制作的狂热偏好多少也是源于游戏制作技术自身的极大发展，游戏制作技术的每一次跃升，将玩家眼中的数字世界都呈现得如此丰满和真实：在本次E3大展中，《DOOM Ⅲ》对于人物光影和细节的逼真刻画以及《半条命2》的引擎对于场景中物体的任意即时挪放的出色演示，无一不是依托于游戏制作技术自身的进步。而游戏制作技术则为商品化的游戏产品在可玩性上提供了强大的技术实现的保障，让天才的游戏策划师们天马行空般的想象成为可能。市场规模的扩大与技术创新的引导也正在构筑一个价值链更为完备的产业，从产业角度衡量，我们发现在今天多数游戏产品类型缺乏创新、声光效果遭遇技术瓶颈之时，玩家眼中游戏的薄弱性正在凸显出来。此外，本次E3中高成本、大制作的“旗舰型”游戏产品逐渐成为业界主流也彰显出在制作投入上，产业规模的发展将愈发呈现出两极分化的发展态势，而往年小成本投入、可玩性极佳的“黑马”游戏将很难再脱颖而出。今后一款游戏参加几届E3大展，制作经过数年的现象将会更加司空见惯；而PC、PS2、Xbox、掌上电脑为一款制作成熟的游戏产品提供了多平台实现的可能性，使得优秀游戏产品在商业价值的回报上将会更为丰厚。从另一个方面说，今年E3上展出的游戏，虽然画面越来越精美，系统越来越庞大；虽然更快的中央处理器，更强劲的显示芯片这几年来一直在不断更新，但必须指出的是，像Windows、Voodoo这样产品诞生时所带来的本质改变，目前我们还没有发现。同样，虽然游戏的品种和数量越来越多，但跟风产品和续集产品却是绝对的多数，像当年C&C、暗黑这样的产品我们也还没有发现。也许整个产业的萧条期，也正是其聚集能量的储备期，当新的突破爆发的时候也许就将迎来一个灿烂的春天。



▲ GeForce FX的展台。


▲ NOKIA N-Gage的展台。

从E3看中国

2002年，中国网络游戏产业则出现了前所未有的良好局面，中国网络游戏开始步入稳定成熟的发展。通过此次E3我们可以看出在未来几年，随着欧美各大公司的重视，网络游戏市场仍将持续发展。但是另一方面我们必须明确地认识到，我们只是网络游戏的一个巨大市场，我们自有的网络游戏微乎其微，我们的技术比之单机产品时代更是明显落后。同时在网络游戏高速发展的背后却是单机市场的直线萎缩。在全球游戏也不景气的今天，我们并没有发现中国游戏产业是在抓住机遇赶上去，这次展会中国单机产品没有一款参展，对比欧美大作，我们的距离被拉下得更远了。面对这样的现象，我们要看到欧美市场之所以能发展到今天的规模，与他们有大批支持正版的用户是分不开的，关心中国游戏产业的人们，在看过今年的E3之后，是不是应该有所行动呢？同时我们对研发公司抱着更大的期望，希望在未来研发出更多内容丰富更具有竞争性的产品，我们希望有一天中国人做的游戏能够扬名全世界。

盛会已散，让我们再等待来年吧。

游戏新闻眼

■本刊记者 Littlewing

新闻头条

“魔兽Ⅲ”低价促销 奥美欲掀市场波澜

■本刊记者 生铁



最近从奥美公司了解到，该公司推出了一个名为“正版维权革命”的活动，其中包括《星际争霸》珍藏版和CS 1.05版分别以48元和38元的价格发售，而该活动的核心则是2003年5月底至2003年8月底、为期100天的《魔兽争霸Ⅲ》优惠销售活动。在这一活动期间内，奥美将首次推出与暴雪合作内核汉化的《魔兽争霸Ⅲ——混乱之治》，市场零售价为28元（原有108元版本将继续在市面销售）。在100天之后，这个内核汉化版本的产品将继续以68元出售。据奥美北京分公司市场部经理陈望治介绍说，这次低价销售活动能成功推出与暴雪及维旺迪高层3月来华考察不无关系。为了防止出现国际串货，这个低价版本所带CD-Key将只能在大陆地区的官方战网上使用，游戏的其它内容（含说明书）不会缩水。在随后奥美还将尽力争取《魔兽争霸Ⅲ》资料片《冰封王座》的中/英文双语言版以低于50元的价格与国外同步上市。

奥美采取这种低价促销的策略，虽然可使《魔兽争霸Ⅲ》进一步推广，也可在一定程度上增强玩家购买正版软件的意识，但这样做对于奥美公司来说也并非毫无压力。首先是暴雪要求这个低价版本能达到至少20万套以上的销量（据奥美方面称目前各地经销商反响强烈，首批定货量已超过15万），否则未来的活动也将受到影响。其次在软件市场上“价格”始终是一个相当敏感的话题，降价行为是一柄锋利的双刃剑。奥美能否把握好这次低价销售活动，还有待观察。北京的一家经销商表示，虽然促销活动是短期的，但任何市场行为都不可能是短期行为。代理商、渠道商直到消费者群体是一整条生物链，之间的关系相当密切。产品售价的变化有可能造成用户消费心理的改变，长远而言也可能对市场产生潜在影响。随着市场的发展、产品成本的下降，软件产品的平均价格是呈下降趋势的，但某款产品的一次性的大幅降价还是具备一定压力的。

坐镇上海的奥美电子副总经理陈栋告诉记者，其实推出低价正版销售行动的想法，早在代理《魔兽争霸Ⅲ——混乱之治》之初就有了，但阻力不小，这一活动方案是经过不懈努力才得到开发商暴雪公司认同的。那么100天低价销售活动是否会对其后的68元“魔兽Ⅲ”销售产生影响呢？面对记者的提问，陈栋的回答非常乐观，他认为此次活动不但不会对未来的销售产生影响，还能推动《冰封王座》未来的销售。此次活动也大力挤压了猖狂的“魔兽Ⅲ”伪正版的利润空间，对促进正版软件销售也是有好处的。

暴雪的产品在全球范围内还是第一次以这样低的价格在一个国家或地区内销售，今年《魔兽世界Online》就要在中国推出了，而能认同“魔兽世界”世界观的，唯有了解“魔兽”和暴雪的玩家。面对着这样一个几乎等同于欧洲、美洲的网络游戏玩家总和的巨大玩家群体，不能不说暴雪和维旺迪接受这样的价位有着更深远的考虑。



访谈

专访腾讯公司游戏运营事业部总经理王远

■本刊记者 Littlewing

近日，腾讯公司成立了游戏运营事业部并代理了一款名为《凯旋》的网络游戏，一直以来把主要业务放在QQ上的腾讯公司为什么会涉足网络游戏市场并选择《凯旋》呢？《大众软件》就此事对腾讯游戏运营事业部总经理王远进行了专访。在谈到为什么会选择《凯旋》时，王远表示：从去年下半年开始，腾讯就开始接触韩国的一些游戏开发商，对很多产品进行了评测。开发《凯旋》的Imazic公司有很强的技术研发实力，早期曾进行过分布式计算的研究。《凯旋》采用的游戏引擎是世界上最顶级的商业化游戏引擎之一——Unreal引擎。在商务交往的过程中，Imazic公司显示出良好的职业素质和合作性。以上几点促使腾讯选择Imazic公司为合作伙伴。谈及游戏运营事业部在总公司的战略部署中处于什么位置时，王远告诉记者：在QQ的巨大用户群体中，有大量游戏玩家。为腾讯的巨大用户群体注入丰富的娱乐内涵和体验，是腾讯非常重要的使命。腾讯希望游戏事业部能成长为公司的一个新的业务支柱部门。



视点

《传奇3》私服竟要商业化？

■本刊记者 Littlewing

近期许多业内人士都收到了一封类似广告的商业信函，该广告声称可提供《传奇3》的私服版本，同时负责服务器的购买、托管、配置以及游戏如何安装和管理，甚至提供如何进行宣传和收费等专业方案。《大众软件》立即就此事进行了调查，事实上《传奇3》的私服早已出现，在部分地区的私服甚至开始收费和出售点卡，这次的信函只是为《传奇3》私服的商业化进行宣传而已。据称在哈尔滨地区的私服中，最高上线人数甚至达到两万人。目前的《传奇3》私服虽然是光通《传奇3》的早期版本，在画面上与目前光通刚刚开始内测的《传奇3》存在一定的区别，但也经过了颇具水准的汉化，在商业化的操作下相当规范，势必对光通《传奇3》官方服务器带来一定的冲击。光通也针对此事迅速表明态度：坚决打击，绝不姑息！作为合法的游戏运营商，光通将坚决不允许《传奇3》私服的存在。然而《传奇3》私服已经具有相当规模，短期内要将其完全肃清存在一定的困难，据业内人士估计，光通有可能采用收编和打击相结合的方式，来解决《传奇3》的私服问题。关于私服问题本刊将在下期推出专题报道，敬请关注。

游戏新闻眼

■本刊记者 Littlewing

《地雷战——淞沪会战》上市

近日，城市通与易图通公司合作推出了国内首款手机位置互动游戏《地雷战——淞沪会战》。游戏的网站http://game.chinaquest.com提供了雷区图、玩家排行榜等信息。上海移动用户发A到0881588即可注册参战。

《奇域》“赏金打宝”活动开始

5月18日可乐吧《奇域》“赏金打宝”活动正式开始。此次活动由可乐吧携手四川电信举行，游戏玩家进入《奇域》登录“冒险世界”服务器进行游戏，在游戏中打怪物，就有机会从怪物身上得到“宝物”，进而凭此兑换实物奖品，奖品总价值高达15万元人民币。

聚慧软件17173公司专区建立

近日，聚慧软件在17173网站成立厂商专区，并在聚慧厂商专区中召开网络讨论会，其主题为《您心目中理想化游戏的要素》，征集玩家心目中最理想化游戏所必须的元素。详情请登录http://juhui.17173.com/查询。

《手机大航海》上市

《手机大航海》是一款由北京天行远景科技发展有限公司开发的角色扮演类手机网络游戏。游戏于5月中旬正式发布，只要发送短信息“0”到116006，即可开始游戏。《手机大航海》暂时只支持中国移动的手机用户。

世纪雷神发行《冠军足球经理4》中文版

在6月底世纪雷神将推出《冠军足球经理4》的中文版。5月23日，世纪雷神在北京新大都国际会议中心召开了《冠军足球经理4》的新闻发布会，宣布与专业冠军足球经理游戏网站Play CM4签约，共同推广《冠军足球经理4》。

《大海战Ⅱ》举办海战沙盘有奖活动

万向通信于6月中旬推出了“海战沙盘——传说三部曲”系列线上有奖赛事活动。该活动将网络海战如实地反映到精美的战事沙盘上，采用宛如战棋类游戏的舰队行进方式、逼真的沙盘标识等力争给玩家身临其境的感觉！同时万向通信还提供船模、军牌、点卡套餐等总价值100 000元的奖金和奖品。

公告板

国内首家游戏培训班招收第2期学员

上海托普信息技术学院联合风雷时代公司，并与北美地区专业游戏学院联合举办的国内首家游戏培训班第2期将于9月份开课，现已开始招生。

招生咨询电话：021-58215768转107、108。

《童话》开始外测

由雷爵资讯开发，赛维创世软件技术有限公司代理的网络游戏《童话》已于日前正式展开外部测试。详情请登录http://www.goth.com.cn/查询。

晶合时代万智牌又出新品——《劫运降临》简体中文版



日前，北京晶合时代软件技术有限公司万智牌事业部推出了万智牌又一大作——《劫运降临》简体中文版。《劫运降临》是万智牌专家级版本之一的《石破天惊》的第2个延伸系列，在这个系列中，牌手们将体会两种不同的新异能——循环地异能、风暴异能和143张全新卡牌所带来的震撼。同时，由于今年是万智牌创作的10周年纪念，晶合时代将在国内推出各种形式的庆祝活动，用来回报10年来支持万智牌的牌手。

“命运杯”游戏文学大赛紧张进行

《大众游戏》编辑部、欢乐数码与17173网站联手筹划的游戏文学大赛已进入投稿阶段。投稿日期自2003年5月15日至2003年8月15日。本次文学大赛总奖金额度达20 000元，由大赛独家赞助单位、代理《命运》的欢乐数码提供。评选工作将在由10名专业游戏媒体主编、知名门户网站的文化频道主编、资深游戏人组成的评委会主持下进行。本届游戏文学大赛征稿范围是以电视游戏及电脑游戏为创作背景、创作素材或其它与电视游戏及电脑游戏相关的文学类作品，包括小说、散文、剧本，2003年5月1日之前发表于传统媒体的作品不具备参赛资格。投稿信箱为writeus@popgamer.com，希望广大玩家踊跃投稿。

国产网络游戏《山海英雄》浮出水面



近日，本刊记者了解到，国内又有一家新进游戏开发公司在孕育着自己的第一款作品——大型网络RPG《山海英雄》（暂名）。成立于2001年的厦门荣耀科艺软件开发有限公司，在过去的2年时间里一直致力于网络Real 3D引擎技术研究和多媒体游戏娱乐软件的开发，公司虽然创建不久，但主力研发人员均拥有4年以上的游戏开发经验。其董事长兼总经理尹龙早在1996年就曾参与主持过《官渡》、《赤壁》等产品开发。该公司计划于年内推出的以中国神怪世界为背景的3D网络游戏《山海英雄》采用了实时演算的3D引擎开发，画面较为亮丽，因其为国内技术人员开发，所以在人物及场景的设计上既跟随了目前的审美潮流，又具有纯正的古朴韵味。在玩法上引入了换装、飞行、变身、坐骑等要素，而乐趣点与主流网络游戏区别不大。在进行DEMO试玩时，其地图系统和画面还是给记者留下了一些印象。



参加国际电玩商展能拓展多少商机？厂商最好根据所需量力而为

刘言飞语

■台湾 刘稼禹（本刊特约作者）

5月中旬游戏界有件大事，就是美国的电子娱乐商展（E3 2003）于5月14至16日在洛杉矶会展中心热热闹闹地举行。在这次展览中，依然不变的包括五花八门的最新产品、最顶尖的软硬件技术、最多的参展厂商及买家……而各方媒体也早已利用主办单位提供的各种资源，将展场中的实况于第一时间内迅速地为全球各地的游戏迷详尽报导。

其实，台湾省的业者大概从10多年前就已开始参加各种类似E3的商展活动了［在美国，早期各种电子游戏产品原本是并在全美消费电子展（CES）里展出的，后来因为休闲软件市场成长太快产品大量暴增，于是才从CES独立出来成为一个专以电子娱乐为主题的E3展。而欧洲方面呢，则是有一个名气差很多但有不少游戏展出的欧洲互动娱乐展（ECTS）］。多年来，台湾省PC游戏业者一路看遍CES、ECTS、E3、TGS等诸多游戏展，其早期的看展目的当然不外乎是想找些产品来代理；不过当本土自制的产品开始蓬勃发展后，去各个游戏展观摩和“朝圣”的人便逐渐多了起来，并且也有愈来愈多的媒体直接到现场采访第一手的游戏新闻。千禧年之后，有些台湾省厂商更是不甘长期只当观众，进而也开始带着自家产品出国设摊以求拓展海外业务。今年，昱泉就是台湾省唯一一家前往E3设摊的游戏公司（其主推产品为《流星蝴蝶剑》）。



宠物王

不过从另一个角度来看——也就是从单机游戏势微而网络游戏正火红的趋势来看——台湾省某部分的游戏业内人士恐怕也将慢慢开始认为，其实E3好像也没以往观念中的那么神圣重要吧。譬如，以IDC最新公布的亚太网游市场研究报告来看，目前在整个亚太网游市场中，韩国占54%，中国占45.3%，其中中国大陆地区占16.8%，中国台湾省占26%，中国香港占2.5%，新加坡占0.1%，除了韩国是全世界最成熟的网游市场外，在亚太区创造出最大营收的游戏也是韩文及华文的游戏而非欧美制品。因此，想签韩国网游的中国台湾省代理商或许更想去看韩国的电玩展；而把市场目标定在大中华区的游戏研发商，千里迢迢跑去E3设摊的意愿大概也不会很高。

至于近期台湾省还有哪些新闻呢？在暑假旺季的脚步逐渐接近之际，游戏业界又开始吹起了新一波的异业结盟风。连锁便利商店莱尔富希望能把鲜食的客户层面往下延伸到11～20岁的网络游戏玩家，宣布和智冠、大宇、第三波合作，从5月下旬开始推出印有《宠物王》小水精图案的北海道面包，6月中旬以后还要再卖7种不同口味并附赠宝物序号的《轩辕剑》御饭团以及《吞食天地》的吞食便当。此外，莱尔富还看好在青少年族群中颇为流行的的公仔热（公仔是广东话，即娃娃的意思），将针对《宠物王》的小水精、小岩蜥以及《吞食天地》的赵云，特别设计娃娃来独家贩卖。

在置入性行销部分，除了之前昱泉已宣布过要在《怪兽总动员》游戏中加入“小护士”造型的角色及特殊任务之外（小护士是曼秀雷敦公司的著名商标），5月21日第三波也宣布了更多的异业结盟计划，其中包括与比萨饼专卖店必胜客（Pizza Hut）合作，在《宠物王》里打怪将有机会获得必胜客的兑换餐券，而购买外带比萨饼满398元（新台币）也能获得宏基戏谷的序号卡上网玩游戏。写到这里，笔者突然想起几年前曾在网络上看过的一则有关置入性行销的趣事，在此简单写写与大家分享一下。话说海外有一家游戏新闻网站曾向一位高手级玩家定期约稿，而稿件的内容大约是写些游戏界的观察云云。这位年轻的特约作者写着写着就想到了一个鬼点子，他跑到住家附近的一家麦当劳店谈成了一笔“广告”交易，亦即他每在游戏专栏中提到一次“麦当劳”，麦当劳就要给他一个汉堡当作酬劳（一个汉堡虽然没多少钱，但以3个字的稿费来换算，却是相当高的报酬）。于是，这位作者每次写游戏文章时都会搅尽脑汁地想办法在文中夹带“麦当劳”这几个字，直到有一天他终于受不了这种精神上的折磨了，才在一篇文章中坦承这项“交易”并决定到此为止（当然，在交待过程中，他又写了好几次“麦当劳”）——照这样看来，置入性行销的可运用范围还真不是一般的广，如果能与热门游戏完美结合的话，能创造商机当然是毋庸置疑的！

最后，由于6月已至，马上又到了许多同学即将毕业要进入社会工作的时节了——相信一定会有不少游戏迷很想进入游戏这一行来工作吧？所以在这一期文章的结尾，我想特别提一篇关于台湾省网游玩家就业意愿调查的报道。该报道指出，受访的网游玩家中约有35%的人把网游视为就业的第一志愿，并且许多人不在乎薪水，希望能做所谓游戏测试员的工作。但实际上目前游戏公司绝大多数最缺的是程序员和美术动画，且大学毕业生的平均月薪也只一般，30%以上是集中在台币25 000～30 000元（约相当于人民币6000~7500元），40 000元以上的仅占10%——其实早就有很多业内人士抱怨，如果对游戏没有高度的热忱，像这样的不上不下的薪水实在是很难吸引台湾省最优秀的程序或美术人才留在游戏界发展。


怪兽总动员



从E3侧重看电视游戏硬件厂商的风格（一）

■上海 叶伟

和PC平台的竞争所不同的是，虽然每台电视游戏主机自己是一个稳定而统一的结构，但参与竞争的主机之间却往往从构架到开发环境都大相径庭。比如说PS2使用的完全原创开发的Emotion Engine显卡，采用Linux系统和Code Worrior环境，而XBOX就完全立足于PⅢ 733、NVIDIA显卡以及DirectX和Visual.net。毫无疑问，除非有好事者开发出相对应的模拟器，否则各个电视游戏主机之间的游戏完全不能互通使用，软件上的存异以及对市场现状及未来理解的差异，同时也从客观上推动了各平台自身风格的发展。

这些不同的风格造就了平台自身，同时也造就了一大批该平台的铁杆迷和拥趸。在电视游戏玩家圈中我们常常看到戏称某些人是索尼Fans、任天堂Fans或者说是世嘉Fans，而且随着其他厂商的介入，我们也许很快便能看到微软Fans，甚至是诺基亚Fans——如果N-Gage真能卖掉的话。

在通过部分游戏确立了某种风格并确认这种风格能为部分消费者接受之后，硬件商一般就会有意无意地努力朝着这个方向发展。看看今年E3展上三大硬件巨头的宣传侧重，就能发现这个颇为有趣的特点。

先来看看XBOX。

微软的这台主机机身庞大沉重、机能强劲，本身就给人一种美国大汉的感觉。加上一开始加盟的那些软件商又大多是做PC游戏，或者是像SEGA、Capcom这些具有强烈街机风格的公司，整个主机便越来越朝铁血、硬派的方向发展。从一开始的Crazy Taxi、Panzor Dragon等游戏便是如此，而Halo的诞生更是把这种风格推向了极至。

Halo是FPS这种个人电脑上最流行游戏模式在家用电视游戏主机上的完美延伸。由于操作方法的巨大差异与玩家口味的不同，早期从PC上向电视游戏简单移植的FPS无一例外地全部失败，这其中甚至包括Unreal Championship、QuakeⅢ这样的超级大作。不过Halo巧妙地解决了运用手柄时产生的操作问题，同时又利用电视游戏是一个稳定平台这个优势，最大限度地发挥了XBOX的机能，使得所有XBOX玩家都能平等地享受到炫目特效以及5.1声道环绕带来的震撼。

Halo的成功带动了同类游戏的发展，随之而来的是Unreal2、DoomⅢ、CS在这台主机上的纷纷登场，在XBOX上看到越来越多FPS的同时，这台主机也变得越来越硬派。

所以在本次E3上，微软主推的两个XBOX大作全都是FPS：Halo2和DoomⅢ。虽然在XBOX展台上放出的DoomⅢ演示画面究竟是PC版还是XBOX目前尚未有定论，但Halo2那令人惊异的效果和气势磅礴、激动人心的战斗场面，已足够让一部分热血男儿都汇集到XBOX的身边来。加上前后有《恐龙危机3》、Brute Force这样的强悍软件护法，XBOX在人们心目中已是活脱脱一个“大人的玩具”。

PS2则又是另一回事。

索尼的目标是把PS2变成“全世界每个家庭客厅里的娱乐中心”，而PS系列主机之所以能获得巨大成功，主要也是因为索尼把目标用户群定位在了最普通、数量也是最大的消费者身上。PS2对于很多人来说已是一台融看看、玩玩、听听于一体的家用电器，所以附着其上的游戏，也应当是好看、好玩、好听的。

PS2上的绝大多数游戏都有这3个特点的影子，比如像Square的“最终幻想”系列、Namco的“山脊赛车”系列等。在3个电视游戏平台中，PS2的游戏往往最接近电影的表现手法，漂亮的CG、精彩的剧情、简单的操控、动听的音乐，这些都是PS2游戏所带给玩家的第一感受。

我们可想象到这与进化后的《合金装备》系列风格有多接近。早在2000年小岛秀夫就以《合金装备2》的预告片在E3会展上一鸣惊人，而这一次更是依靠《合金装备3》再度卷土重来。

从《合金装备3》的预告片，以及《寂静岭3》等软件来看，PS2目前的游戏已在技术上达到了一个更高的层次，不但画面更出色，电影化的手法也越来越高明。许多讲求剧情的游戏在某种程度上已与好莱坞大片不相上下，所以颇受玩家的欢迎。

当然，作为“客厅中的娱乐中心”，光有电影化的游戏是远远不够的。PS2上游戏的基调是“轻松、简单、丰富”，任何玩家都可在这台主机上找到自己喜欢的东西，从搞笑的配音游戏到满足自己做指挥家的愿望，到成为足球明星，到网络对战……总之，PS2就像一个美丽的造梦机器，可让所有人都找到自己的心仪。

“没有风格就是最大的风格”，套用一下古龙常说的这句名言，可以恰如其分地表现出PS系列主机的特色。事实上，与往届E3非常相似的是，索尼今年并没有搞什么大张旗鼓的表演和标新立异的宣传，它只是占据着一个合适的场地，把所有该有的东西都平白地展现在玩家面前而已，大家只要各取所需便可。

这实在是太绝了。

（未完待续）

2003年6、7月大陆游戏新产品预发售表

发售日期	产品名称	语种	出品公司	游戏类型	容量（CD）	价格（元）
新天地						
6月	秋之回忆2	中文	KID	恋爱冒险	3	69
7月	圣书外典——亚雷克篇	中文	Stack Software	卡片冒险	2	49
7月	圣书外典——白银篇	中文	Stack Software	卡片冒险	3	69
7月	海滨嘉年华	中文	EIDOS	经营模拟	1	49
7月	罗马执政官	中文	EIDOS	RTS	1	49
7月	古墓丽影6——黑暗天使	英文	EIDOS	ACT	待定	待定
7月	见习天使	中文	KID	恋爱冒险	3	69
怡采科技						
6月	裁判所	中文	WANADOO	AVG	2	待定
7月	离子风暴	中文	WANADOO	FPS	2	待定
待定	无人永生2	中文	SIERRA	FPS	2	57
奥美电子						
6月	指环王——护戒使者	中文	Universal	ACT/AD	2	68
6月中旬	魔兽争霸3——混乱之治	中文	Blizzard	RTS	1	28
待定	半条命世纪珍藏版	中/英	Sierra	FPS	5	待定
待定	皇帝——龙之崛起	中文	BrealAway	STG	待定	待定
7月	魔兽争霸3资料片——冰封王座	中/英	Blizzard	RTS	待定	待定
天人互动						
6月	魔剑	中文	En-Tranz	网络游戏	1	公开测试
7月	秘密潜入2——隐秘行动	中文	Codemasters	FPS	待定	49
7月	黑客帝国	中文	shiny	ACT	7	待定
寰宇之星						
6月19日	三国霸业Ⅱ	中文	汉积资讯	S-RPG	2+音乐CD1	59
6月30日	圣女之歌Ⅱ——撒雷母天使	中文	风雷科技	RPG	首发版6	69
6月15日	幻想三国志	中文	宇峻科技	RPG	首发版4	59
6月30日	征天风舞传	中文	弘煜科技	RPG	首发版3	59
*8月2日	仙剑奇侠传3	中文	上海软星	RPG	首发版4	69
世纪雷神						
6月30日	冠军足球经理4	中文	EIDOS	经营模拟	2	49
6月中旬	突袭2	待定	CDV	RTS	2	58
7月	团队作战	待定	7FX	FPS	待定	待定

本刊特稿

仙剑奇侠傳三

——美轮美奂之章

■《仙剑奇侠传三》主企划 王世颖

"仙三"是"仙剑"系列第一次涉足3D的作品，其开发困难程度可想而知，如何用3D技术重现"仙一"唯美柔情的风格，是摆在"仙三"研发团队面前的一个重要课题。更加困难的是，团队中几乎所有成员都是第一次开发3D游戏，一切都要从零开始。

"仙三"主美是之前《仙剑客栈》的，对于Q版可爱风格的把握十分老到，但"仙三"从风格到规模都和《仙剑客栈》迥然不同，这中间反复摸索的过程使十分曲折。

人面桃花

对于"仙三"的人物风格，姚总一开始就把它定位在继承"仙一"的"中式粉彩卡通风格"上，并要求人物头身比例要和一代一致。主美一开始在设计上注入了更多的现代元素，手大脚大的人物，可爱感十足。但姚总看过后认为中国风不足，"仙剑"正传系列体现更多的是情感，角色应不失纤细柔美，因此这一版设计被否定了。



羽民

第二版的设计除了贯彻姚总的原则之外，更多汲取了其他研发成员的意见，因为所有人都是"仙剑"迷，大家当然希望未来的"仙三"是自己最喜欢的样子。于是，锁骨、露出度、长发男、纹身等关键词都浮出水面(不要流汗啊，我还是挑选过只写了能见人的部分呢！)。至于如何将这些大家的"爱好"和古典风格结合起来，那是主美要伤脑筋的，和我们这些出主意的人无关啦。

就主美而言，当然也喜欢既保留中国特色，又结合流行元素。很多古代背景的中文游戏，人物设计好像在考古，衣襟一层层叠过来，云纹寿纹一条条堆上去，把个妙龄女子包裹得像马王堆汉墓的千年女尸，从背后看不出男女，实在令人生厌。游戏不是做学问，只要玩家接受故事发生在古代，人物英俊漂亮就好了，没有必要那么真实。既然大家观点统一，第二稿人设很快就出炉了。



重楼衣服设定。

在设计彩稿时又碰到一些小问题，如果完全按照一代淡柔的色彩风格，放在3D场景中会特别不明显，于是我们便提高了色彩的明快度，一试之下，令人眼前一亮，感觉非常不错！细想一下，其实不少武侠游戏的色彩都灰灰暗暗的，应该是受欧美游戏的影响吧，或太过拘泥古代服装的参考资料了，要知道那些服装的颜色都是经过几千年岁月磨蚀的！它们新的时候也一定灿烂夺目。《诗经》也好，《乐府》也好，看看那些生动的描写吧！几千年前的中国其实是绚烂多彩的，并不是那些游戏所展现的样子呢！

到了3D建模时，又遇到了面数的瓶颈，毕竟做游戏不是做CG，引擎支持的面数并非无限。如何在面数限制下达到最佳效果，这需要和程序员反复讨论。讨论的结果令美术们又发现了一个新天地，原来引擎有这么多强大的功能，可以在美术设计时尽量发挥！透明贴图、武器挂载，看来在减少面数的同时可以增加很多细节呢！尤其是在配合人物动态方面。于是就有了景天的铜钱吊饰、雪见的双层裙、龙葵的长袖，配合人物转身、跳跃的动作而飘飘起舞，将3D优势发挥得淋漓尽致。

我们不仅仅对主角做精心设计，对于怪物也不马虎。三代中有不少怪物是继承一代的，我们找来"仙一"的旧文件，反复挑选揣摩。要找出哪些怪物最能代表"仙剑"特色，还要分析这些256色的小东西如何用3D变得立体和丰满。

游戏类型	3D角色扮演
制作公司	上海软星
发行公司	寰宇之星
上市日期	2003年8月
编辑期待度	♥♥♥♥♥



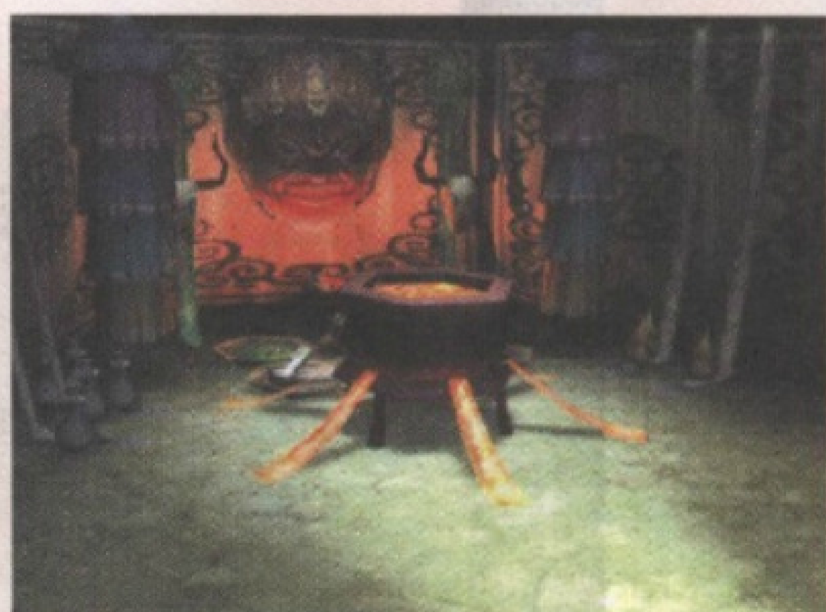
安溪外景。



船舱内景。


雷州民居。


挂满蛮州杂货的小屋。


雪岭民居。

良辰美景

除了人物之外，游戏中最重要的就是场景了。在设计场景时，我们以玩家的心态讨论过最不喜欢什么样的游戏场景，结果大家意见惊人地一致——最讨厌每个地方都差不多的重复场景和明明有门却不能进入的内景。好！既然大家都不喜欢这两点，我们"仙三"就从这两点入手，全力避免这种现象。

要做到每个城镇、每个迷宫都不相同，首先要从设计上做很大区分，企划在这里下了不少工夫。轮到美术具体设计时，自然更加精心。首先要加强感性认识，公司地处上海，周边的江南园林、水乡古镇自然要参观一番，拍照作参考资料自然少不了，有关古代建筑、风景名胜、民风民俗的资料也广泛搜集购买。尽量在场景上将每一个地域的特征体现明显，同为四川，川西和川东的民居式样就有所不同，大城市和小村庄也有很大区别，依山和临水的建筑在结构上也各有特色。即使简单到一张床，各处也各有不同，有竹制的，有木制的，也有用树叶棕绳做的吊床。即使同样材质的床，在不同环境中也不一样，位于林地周围的人家，床上都挂有帐子以防蚊虫，而位于多风海岸的人家，床被做成暖阁的样式用来防风，当然对于同一个城市，不同经济条件的人家，家中的装饰器物也差异很大哦！


黑无常

场景中除破败的废屋之外，绝大多数房屋都有内景，且不同城市的房屋内景绝对没有重复，即使在同一城市中，内景会重复的数量也不过一成而已。虽然大多数游戏都会大量重复利用场景素材，这已经不算偷懒，而成为一种行业共识了，但我们不这样做，因为我们要做得更好，我们希望玩家能从细节上获得更多乐趣。

对于迷宫来说，一代传统的棋盘式平面迷宫难倒了不少人，那样的迷宫设计起来很容易，走起来却很烦人，说简单不简单，说难却也不算难，只要有耐心，一支笔一张纸绝对搞定。时间过去了8年，"仙三"又是3D游戏，自然不能重复那样古老的设计。令迷宫保持"仙一"的难度和风格，又不会令玩家感到厌烦又是我们要面对的课题。企划付出的努力这里先不谈，单说美术的付出。多数游戏的迷宫只要不是特别大，基本上风貌是一致的，不会有太多变化，而且很多游戏偏爱地下城和宫殿背景的迷宫，理由只有一个，做起来简单。但"仙三"很多迷宫却做了很多特别的设计，一个不大的迷宫，不同的层会有不同的风貌，而且绝对不是单纯为了美观，而是完全配合剧情需要。迷宫设计更多地利用了3D优势，做到步移景变。其中新仙界的一个场景有就4层穿插互为背景，那种恢弘壮阔的感觉是2D游戏很难表现的。

绚烂光华

很多游戏不注重游戏界面的设计，同类型的游戏界面区别都不大，这种做法唯一的好处就是玩家会觉得很熟悉，容易上手，但这毕竟不是认真的态度。"仙三"的游戏界面从设计上就避免和其他游戏雷同，同样顺畅方便的操作，与众不同的设计其实相当不容易。即使结构上参考了其他同类游戏，我们也力求在装饰和风格上突出自己的韵味。很多按钮和选单的造型都更改过数稿，最终才能定案，"仙三"Logo部分则更是夸张，前前后后20多稿，其中对外发布的就有三四稿之多。细心的玩家可以发现，几期杂志报道使用的Logo都有细微不同。Logo是游戏的脸面，我们当然更要精益求精。

特效是3D游戏的一个亮点，做起来很复杂，也很困难，但一旦做好了，其效果非常绚丽。第一次做3D游戏特效，没有任何经验，只能学习，大量最新PS2游戏通关记录就从公司每个员工的手中汇总到负责特效的程序和企划那里。正所谓熟能生巧，站在名作的肩膀上，"仙三"的表现自然不差。3D特效有一个显著的特点就是多种表现方式和合成，模型的构筑、粒子系统的陪衬、不同运动方式和轨迹，即使是很简单的素材，经过巧妙排列便能幻化出不俗的效果。

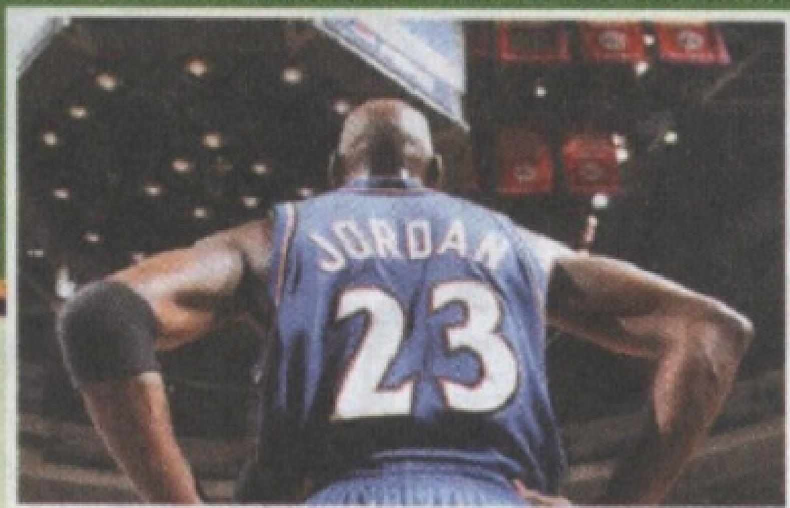
美术效果是一款游戏的第一吸引力，"仙三"美术深知这一点，虽然不敢自诩最好，但每一个细节都务求精益求精，并非常尊重玩家的意见。比如对话中的2D头像，3D游戏会用到的已经不多了，但考虑到玩家已经习惯于配上头像的剧情表达，我们舍弃了方便的贴图替换，而采用传统的头像方式，这种体贴已经灌注到我们工作的方方面面，成为我们的宗旨之一。

后期工作十分紧张，忙里偷闲写下上面的文字，已是深夜。下次要写什么呢？……就写作为企划，当初是如何让"仙三"慢慢成型的好了……那么，下次就请看《生花妙笔之章》。


天香楼内景。


色彩绚丽的战斗特效。


华丽的战斗效果。



编辑导语

那天登录新浪网竞技风暴，看到被季后赛拒绝的乔丹又被奇才老板解聘的消息，网友们一片骂声。

我立刻决定要做点什么，以慰藉我那颗已热爱乔老爷达10年之久的心灵。当然我没本事改变奇才老板波林的糟糕决定，不过我总可利用一下我玩家的身份……例如，在NBA Live 2003里用40岁的乔老爷率领奇才来夺一次总冠军？我立刻拍板了这个想法，尽管在此之前我从来没有玩过NBA Live系列的任何一作，尽管这个虚拟的赛季要经历超过100场比赛的漫长征途。但我义无反顾了，我甚至有一种壮志勃发的快感冲动——飞人陛下，您的Fans我将要在此为您献上一片赤诚！

第1场比赛的对手是凯尔特人队，当年看着乔老爷打球长大的小伙子皮尔斯在这场比赛中大发神威拿下了60分，而还不熟悉怎样操作的我只知道控制乔老爷往篮下猛冲，尽管乔老爷也拿下30分，但奇才也以30分的差距落败。“没关系，我不是还不怎么会打嘛！等两三场之后，我再让你们这些家伙领教我的厉害！”对此我满不在乎，常规赛还有80多场呢！

第2场对活塞，乔老爷又砍下32分，但刚从奇才叛逃到活塞的汉密尔顿得38分，率领活塞以115:90击败奇才。“你这个白眼狼！”我恶狠狠地指着屏幕上汉密尔顿的名字骂，“等两三场之后，我让你知道什么叫老前辈！”

第3场比赛对亚特兰大鹰，奇才输28分。

第4场比赛对XX，奇才输……

第5场……奇才输……

第6场……输……

九连败！我狠狠地将手柄砸在桌子上，这TM叫什么破游戏！我投3分怎么也投不进，对手投3分怎么投怎么进；罚球的机会怎么也把握不好，但电脑却怎么罚都有；空中接力灌篮是怎么搞的？我一次都没用出来过，但电脑却灌得啪啪乱响……这还要人玩么！这不是存心折腾人么！第10场比赛对魔术，麦克格雷迪和戴维斯如入无人之境，内线外线全面开花，而奇才的队员则像霜打的茄子，落花流水，一败涂地……当我连续第8次投篮不中后，我彻底愤怒了！我完全疯狂了！“从来没有哪款游戏敢对我这么不礼貌！”我咆哮着，举起显示器“咣当”狠狠砸在地上，将机箱举起来扔在墙边用脚拼命地乱踢，几脚下去就变成了一堆废铁，我歇斯底里地坐在地上哭泣：“乔老爷我对不起你！”

……抱歉，我坐在椅子上有点神经错乱了，刚才所描述的不过是脑海中的一阵臆想。事实上在输掉第10场比赛之后我就木然地关掉机器后上床睡觉了，之后一个礼拜我都没兴趣再碰这款游戏。当一个礼拜以后我再拿起手柄，一切忽然变得顺风顺水：我发现3分球原来尽量要在没有干扰的情况下才能命中，我发现只要静下心来，罚球的规律竟然很好掌握，我发现原来每场比赛应该让乔老爷适当地休息，多让一些年轻队员有表现的机会才能让每个人都发挥得更好……

现在我的战绩是35胜25负，刚刚取得了8连胜，每场比赛净胜对手20分以上，包括对湖人。乔老爷以每场平均32.8分列全联盟之首，我正在稳步朝季后赛前进。

做一个乔老爷的Fans感觉真好。

做一个玩家感觉真好。

8神经
yangli@popsoft.com.cn

RISE OF NATIONS

与时间赛跑

评《国家的崛起》

■湖南 铁匠

总评 93



通过引入《文明》的某些设计要素，重塑即时战略的游戏机制。

作为以即时战略为主的形式，游戏显得过于繁琐，上手十分不易。

制作	Big Huge Games
发行	微软
载体	CD×1
类型	即时战略（RTS）+回合策略（SLG）
语言	英文
环境	Win9X/Me/2000/XP

画面：★★★★★★★★★★
音响：★★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★★

在电脑游戏10多年的发展史中，创新一直是最重要的推动力。在《命令与征服》主宰一切的那两年，我们是如此忘我地投入在游戏中，以至于认为即时战略领域不再需要什么创新了。但是，从偶露峥嵘的《Z计划》到经数度磨砺而终成大器的《魔兽争霸》，从《星际争霸》到《帝国时代》，从《盟军敢死队》到《突袭》，从《神话》到《家园》……无不掀开了一幅幅崭新的即时战略的画卷。前不久面世的《国家的崛起》（Rise of Nations，以下简称RON），亦秉承创新之风气，意图融合经典名作《文明》与《帝国时代》的长处。从笔者的评测上看，该作的确作了许多有趣的创新和改良，使其能自成一家，不过它本质上仍是一款即时战略游戏，与慢节奏的《文明》相去甚远，只是借其形而无其神。游戏进程中，玩家的精神总是保持在一个高度紧张的状态下，因为他必须与时间赛跑！

《文明》的形、《帝国时代》的神



RON中引入的《文明》的要素是多方面的。首先，《文明》的扩张机制是通过城镇的建立或夺取而推行的，在《文明Ⅲ》中还加入了国界的概念，RON中成功地将这两点融合了进去。玩家只有不断地通过建新城或夺敌城的方式，才能拓展国界。而扩展国界，是出于增加各类资源收入的内在需要。如果只有1座城，那么由于每座城只能开5片田的限制，以及周围有限的木材、铁矿等其它资源，你的战争机器根本无法开动。而如果没有足够强大的军队，你的民族的命运是显而易见的！与国界的设计相配套的是，没有补给的军队处在其它国家的领土上时，将遭受损耗。此一创新设计让人眼前一亮，因为它接近真实的历史。

其次，《文明》是一款回合制的策略游戏，一款即时战略真的能将其融合吗？RON的设计者巧妙地解决了这个问题：游戏的战役模式将玩家置身于世界地图上，世界被分为很多地区，玩家在每个回合中可采取若干个行动，但攻击行动只能有一次。一旦与邻国交战，就进入《帝国时代》式的即时战略机制，通过战斗来决定所争夺的小区域的归属，丢失一片地区不要紧，你还可设法夺回来，或者往别处扩张。随着时间的推移，所占领的各片小地区也发生等级提升，更易防守。这样的设计，看起来似乎是解决了即时战略与回合策略之间的矛盾，但由于玩家在场景中作战的时间远大于在世界大地图上思考攻防方向的时间，所以游戏在本质上仍然是即时战略的。



世界战略地图上是回合制。


是否类似《帝国时代》里的主厂？

当然，还有更多的方面体现出了《文明》的影子，比如奇迹。游戏提供了10多种奇迹，从金字塔到自由女神像，它们对王国的经济、军事或内政有着各不相同的影响。不过，在场景作战的总体上，RON保持了《帝国时代》的神。从主厂出平民到木材、粮食、铁矿、石油这些资源的采集方式，从粮仓、锯木场、寺庙、大学这些设施到步兵营、骑兵营、攻城车厂，从名目繁多的研究到一个接一

个时代的升级，无不流淌着《帝国时代》的血液。只是让人惊叹的是，RON能将《文明》里的一些设计要素成功地融合到《帝国时代》的游戏机制中，这份创意的功力着实令人佩服！

与时间赛跑



之所以认为RON只是借用了《文明》的形，而在本质上是一部即时战略，重要原因之一就在于即时战斗的节奏感非常强，投身其中的感觉是相当紧张的。首先，资源就多达6种，采集方式则分为4种。在以前所经历的即时战略游戏中，哪有这么多种资源和采集方式的！你不仅需要花费比以往更多的精力来采集这些资源，更要命的是，对资源采集的平衡性或针对性，变得更难把握！随着城镇的增多、人口的增加，要清楚分布在6种资源上的人口是否合理、是否能适应战术的需要，将比以往更难进行判断。一旦战事激烈，很可能发生因某种资源不足而无法训练相关兵种的情况。

其次，时代划分为8个时期，从古典到信息时代。这意味着在获取胜利前，你的王国将经历7至8次的升级！除了《地球时代》，我们还在哪一部即时战略游戏中经历过？而胜负之分，不过是在1小时之内的事情，即你大概每隔7到8分钟就要升级一次时代，而每升级一次时代，需要先行在图书馆进行3至6项的研究，升级后又为各个兵种研究升级（否则它们无法克制对手）。至于大学、寺庙、熔炉等民用设施里的研究，也都各有3个层次。如果研究项目众多，感觉就像是赶集，点完这个点那个，当然前提是资源要够，否则只有等了。

不过，繁杂还没达到尽头。RON里的兵种也比其它即时战略游戏多：首先是海、陆、空三军齐备，兵种就多了不少；而且，随着时代的升级，兵种的性质将发生不少变化，比如持长枪的重型步兵，在工业时代就升级为了反坦克兵，轻骑兵变为了装甲车！所以，玩家所要熟悉的兵种，绝不仅仅是各类兵营里的兵种之和，而是成倍的扩张。此外，由于空军的引入，战斗对微操作的要求更高了，敌人完全能通过出大量的空军来与你传统的陆军相抗衡，制衡关系更趋复杂化。游戏还提供了常规导弹和破坏力强大的核导弹。简单地设想一下，当敌人的坦克、步兵、火炮、飞机和导弹攻击你的某座城时，你该怎么办？有时，笔者望着屏幕上的混乱和狼藉，着实感到茫然。

然而，如果你认为复杂仅限于上述情况，还是低估了RON。RON有一个奇特的设计，即每座城旁只能种5片田，每片资源也都有劳力限制，这迫使玩家不得不建更多的城和设施，从而大大提高了内政方面的复杂程度。再加上对奇迹的考虑，所有这一切，都令人手忙脚乱、忙东忙西。建设、采集资源、出兵、研究与升级，真可谓是一个都不能少，因为你的对手在稳步发展呢！在对抗中等难度的电脑对手时，大规模的战斗通常是在启蒙时代和工业时代发生的，胜负的决定在第40分钟左右，这个时间段与《帝国时代II——征服者》的胜负之分时间差不多，但玩家要做的事情，从上文中所列举的，明显要多得多！所以，玩家一进入RON的即时战略场景，就像是一个上紧了发条的机器，保持着高速的运转，一局打下来，无论胜负都累得慌，感觉就像是在和时间赛跑！



在国界边缘的作战。



攻到敌城附近。



几乎每项内政设施里都有数项研究，各分3个层次。



大学里的学者积累“知识”这一资源。

小结



上述对RON的体会和评价并无贬义，相反，设计者能将如此众多的因素集成到一个游戏中，并在前人的基础上作出颇有意义的创新，的确是难能可贵的！RON还有不少优点，比如其AI设计就比《帝国时代》前进了不少，很多地方非常体贴玩家；图形画面和音乐音效也相当不错，绝对对得起玩家。不过，由于它在内涵上的复杂化，它对玩家的要求也进一步提高。这对RON往电子竞技方向的发展，究竟是福是祸，就让现实作出裁决吧。



绝对典型

——谈《雷曼3》与传统类动作过关游戏

■晶合实验室 北四环组



总评 89


出色的可玩性和画面，让人进入一个梦幻般的卡通世界。游戏中的帮助提示也显得非常体贴周到。


在视角的设置上还有些缺陷，另外隐藏元素的设计还不是很丰富。

制作	Ubi
发行	Ubi
载体	CD × 3
类型	动作冒险
语言	英文
环境	Win98/2000/XP

画面：★★★★★★★★★☆
音响：★★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★☆
娱乐：★★★★★★★★★☆
剧情：★★★★★★★★

如果用一款游戏来作为Ubi的代名词，各位觉得会是哪一款？很明显，既不是成名已久的《彩虹六号》，也不是正在流行的《细胞分裂》，Ubi的代名词只有一个，那就是——《雷曼》。雷曼和任天堂的马里奥、世嘉的索尼克、SCE的古惑狼一样，这些神奇小子们在幻想般的奇妙世界里演出一场场冒险活剧，它们代表着电子游戏最初所倡导的那种精神——健康、活泼而充满乐趣。在TV和PC的流行游戏都充满暴力元素的今天，这样的游戏显得尤为可贵。更重要的是，在三代推出以前，《雷曼》系列作品已在全世界范围内销售了1000万套以上（在欧洲更是大受欢迎）。这是一个可令Ubi骄傲的数字，从某种角度来看，足以代表《雷曼》的品质。《雷曼3——强盗侵袭》是本系列的最新作，Ubi在PC、PS2、XBOX、NGC、GBA这5个当今最流行的游戏平台上都推出了这款游戏，我们可这样认为：这是大作才能享有的待遇。笔者的一位朋友告诉我说，她虽然没有玩过《雷曼》，但她总觉得这是"小孩子玩的游戏"。的确，《雷曼》本来不是定位给成人玩的游戏，在厂商开发游戏都极其功利化的今天，这样的游戏看起来更有些容易被忽视。不过，《雷曼3》以实际表现告诉我们：我决非浪得虚名。下面，让我们一边审视《雷曼3》，一边来顺便回顾一下此类游戏所走过的路程。

忆往昔

姑且让我们忽略掉更早的《大金刚》、《马里奥兄弟》等不成熟的作品，1985年，游戏界的奇才宫本茂在FC红白机上推出了《超级马里奥》，这款全球销售4000万套的作品迄今为止在游戏殿堂的顶端熠熠生辉。《合金装备》之父，KONAMI的小岛秀夫对其这样评价道："《超级马里奥》拥有故事、游戏目的、操作性、谜题设置、与BOSS的战斗、隐藏要素的探索等元素，它为游戏制定了规则，可以说后来所有的游戏都是以此衍生的产物。"《超级马里奥》引起了横版过关类游戏的风潮，对玩家操作技巧的磨练和要求是最明显的特征，在它的影响下，才诞生了世嘉的索尼克、CAPCOM的洛克人等动作英雄，当然，还有Ubi的雷曼。就像小岛秀夫所说，后来的游戏在《超级马里奥》的基础上修改着规则，派生出自己的特征，但是，《雷曼》等传统动作过关游戏仍然保持着这些典型规则，并将其发扬光大。作为动作游戏而言，它们没有像2D的街机游戏《三国志Ⅱ——赤壁之战》或3D的PC游戏《奥妮》那样鲜血四溅、拳拳到肉，而是在拥有对操作技巧的高度磨练前提下，保持着迪斯尼动画般的梦幻卡通风格，或者说，像雪碧一样清新可人。



即将踏入的这个世界充满了梦幻色彩。

在1995年后的次时代TV游戏主机大战中，任天堂为了巩固自己的地位，在宫本茂的主持下，耗资4000万美元开发了《马里奥世界64》，这款游戏将传统动作过关游戏带入了3D的时代，Ubi也将自己的英雄雷曼在3D平台上重塑，虽然说打下此

类游戏根基的仍然是宫本茂的马里奥，但是谁也无法否认，《雷曼2——雷曼大逃亡》一鸣惊人，它美妙的3D卡通世界和出色的游戏性令一向骄傲的美国人都折服，据说大导演斯皮尔伯格也在那一年的E3大展上对《雷曼2——雷曼大逃亡》赞不绝口。在PC平台上并没有什么出色对手的前提下，《雷曼2——雷曼大逃亡》很容易就成了PC上最好的传统动作游戏之一，当然，这并不意味着《雷曼2——雷曼大逃亡》的成功仅仅是因为取巧的因素。与三代时隔近4年后面世的《雷曼3》，在完善操作性和画面的精美程度基础上，对游戏系统也进行了强化，许多更精巧有趣的系统诞生，对《雷曼》系列的拥趸来说，他们迎来了又一次放飞自己想象力的契机。



游戏中的提示足够丰富，不会出现让人找不着北的情况。

故事与画面打造卡通世界

PC上的《雷曼3》是全英文的版本，游戏中的对白甚至没有字幕，这令大部分玩家感到相当头疼，不过，这样一款游戏的剧情并不是十分重要，甚至一点不影响游戏的攻关。当然，剧情并不复杂，仍然保持着系列的卡通风格，这次雷曼将要和邪恶的黑暗·卢姆（Dark Lum）战斗，卢姆们发现了一种叫做“李子汁”的新式武器，服用之后就会战斗力大增，于是它们组织起一帮强盗军团将要入侵雷曼和伙伴们居住的世界。雷曼也不是孤身作战，来自二代中的好朋友，胖胖的高罗波斯以及会飞行的莫菲等人都会在游戏中展示自己的能力，给予雷曼一定的帮助。这当中高罗波斯是典型的搞笑型角色，它的外形看起来像是一只肥青蛙，在游戏一开始它就不慎将一只黑暗·卢姆吞进了肚子里，在游戏中不时可见到卢姆在它的肚子里拳打脚踢，这位老兄也就犯上了胃痛的毛病。雷曼的冒险旅途也因此增加了拯救朋友这一项任务。



吃罐头，得能力。

作为一款具有童话色彩的游戏，清新而漂亮的画面是必不可少的，《雷曼3》在这一点上做得十分到位（不要忘了这是还将在XBOX上登场的游戏）。游戏中的场景颜色绚烂夺目，从星空下的湖畔到森林中的小屋，均充满了梦幻色彩。至于某些场景中出现的瀑布、水池等，其出色的透明效果是PS2这样的游戏机达不到的。由于场景中避免出现冗余的物件，所以尽管运用了鲜艳的色彩，但整个画面看起来仍然显得干净整洁，决不会让玩家出现看花眼的情况。每关之间的CG动画制作也十分精良，完全可当作精彩的动画短片来看。游戏对配置的要求并不高，在笔者800MHz的处理器和GeForce2 MX 32MB上运行十分流畅。


场景的设置非常有趣，例如这个蹦蹦床，一定要小心掌握平衡。

关于技巧和谜题

这一部分将是游戏的灵魂。为了让更多玩家顺利玩到底，游戏的难度设置并不高，虽然也是由简到难循序渐进，但没有特别困难的关卡，这多少有些可惜。不过，毕竟现在的玩家已很少有愿意在一款动作过关游戏上花费大量时间来磨练的，那些像将《超级马里奥》一命通关的传说只能到历史中去寻找。游戏中的雷曼可使用双拳进行远距离的攻击，当按住站立键再配合方向键来使用双拳的话，还能打出弧线拳，这能攻击到一些躲在障碍物后面的狡猾敌人。不过，这样的敌人毕竟是少数，大部分敌人还是和雷曼正面相抗的。这里的问题在于，他们能使用手里的武器抵挡雷曼的远距离攻击，所以对付这类敌人最好的战术就是冲上去用脚踢了，这会令游戏的战斗丧失一部分乐趣。


这里在开狂欢Party么？

有些玩家将此类传统动作游戏称为“跳台”游戏，也就是说主角将会经常运用跳跃能力来穿过各种高台悬崖等场景，这非常形象。《雷曼3》中对技巧的要求最主要还是在跳跃上，对此为雷曼设计了旋转头发的特技，当跳跃到空中后一直按着跳跃键不放，就可让雷曼的头发像直升飞机的螺旋桨一样旋转起来，增加滞空时间，以便玩家调整在空中的位置，寻找最佳的落脚点。这个设计很早以前曾在SFC主机（超级任天堂）的热门游戏《超级大金刚2》中出现过，是一个非常实用而有趣的技巧。另外，配合跳跃还可施展攀爬、吊挂等动作，这令雷曼的动作变得更加丰富。

在游戏中，雷曼可通过打倒敌人等手段来得到一些彩色罐头，这些罐头会在短


非常酷的场景，充满节奏的音乐和刺激的跳跃。


与其远距离攻击，不如冲上去踢它。


小桥流水风车，童话中的世界。


打网球的小游戏，怎么给人搞笑的感觉？


像蜘蛛侠一样在空中飞跃。

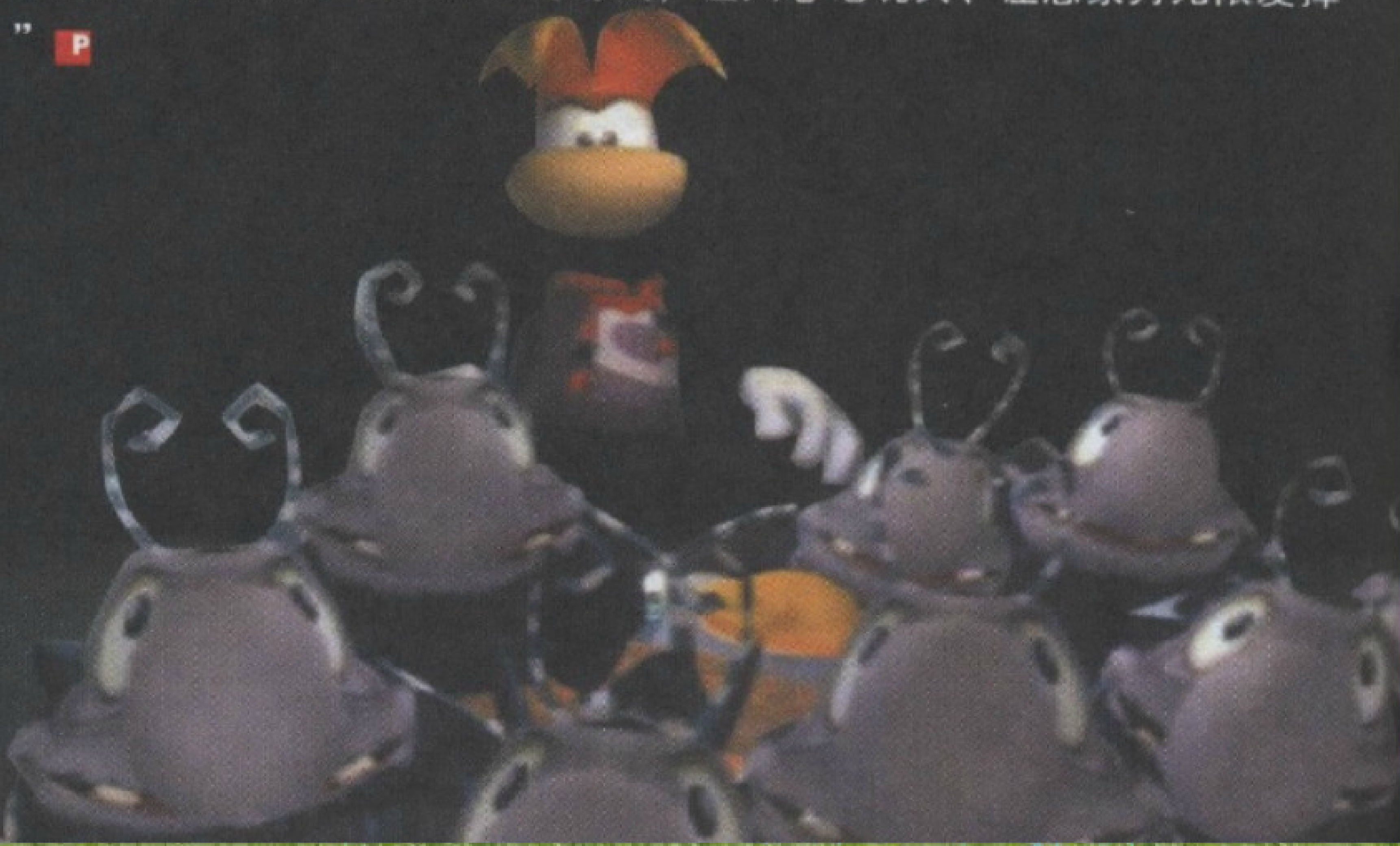
时间内赋予雷曼各种特殊的能力，而这些特殊能力又和游戏中一些谜题息息相关。例如前面的平台太高上不去，那么在附近肯定可找到绿色罐头，它赋予雷曼掌握旋风拳的能力，可降低高台；再如前面的悬崖太远跳不过去，那么在附近肯定能找到蓝色罐头，它可让雷曼双手发出飞抓，抓住半空中的吊环像蜘蛛侠一样荡过去，十分刺激；最好玩的当数橙色罐头，它可赋予雷曼发出导弹的能力，但这个导弹的飞行轨道是由玩家自己控制的，一射出立刻变成追尾视点，玩家就像玩飞行游戏一样控制导弹去攻击目标，但要避免撞上障碍物提前爆炸。当然，作为以动作为主的游戏来讲，《雷曼3》中并没有什么难解的谜题，在每个场景中应该攻击哪里或者哪里藏有重要道具，屏幕上都有一个红色箭头在指示着，玩家可毫无滞涩地玩下去，这样体贴的设计是相当令人满意的。

当年世嘉公司在其SS主机（土星）上推出的动作游戏《骨头先生》在欧美受到了热烈的欢迎，这款游戏最大的特点就是将各种小游戏结合到游戏中去，甚至可以说，游戏的各个关卡就是由不同玩法的小游戏组成。这种设计已被今天的许多动作游戏所借鉴，《雷曼3》也不例外，在游戏进程中玩家可在不同关卡中体验到多种不同玩法，除去游戏基础的冒险解谜模式之外，还有操作滑板在高速前进中跳跃障碍，游泳时一边前进一边躲避飞鱼的攻击等，前面提到的操作导弹飞行攻击目标也属于此类。另外在完成一些小游戏之后还可调出菜单来单独选择玩，这当中包括打网球、打地鼠等小游戏。总之，玩家没有比较丰富的游戏经验，还真别想把这些游戏都玩好。

在游戏过程中不停打破“木猪扑满”来获取金块和血包也是游戏的要素之一，当然这几乎算是传统动作游戏必不可少的元素，除去满足玩家的收集和探索欲望之外，一路拾取道具可令游戏过程热闹而决不冷场。

在游戏过程中，让笔者感觉十分不适应的是雷曼的动作，似乎过于灵敏了，如果立足点很小的话，一移动就很容易掉下去。另外，视点的设计也不是很周到，作为3D游戏而言，玩家总希望随时能调整到追尾视角，但游戏中在一些狭小的空间内总是很难做到这一点，再配合前面所提到的过于灵敏的问题，部分需要很精密操作的关卡就会变得十分棘手。总之，推荐玩家用手柄来玩这款游戏，可获得更佳的操作体验。

在观看笔者打了半小时《雷曼3》之后，前面提到的笔者的那位朋友改变了看法，她开始认为这是一款“很有趣”、“很梦幻”的游戏。也许今天的玩家比起以前的玩家来，口味已发生了很大的变化，但无论你在现实中有多郁闷，多么希望在游戏中得到一番发泄，只要你还保持了一点童心，《雷曼3》这样的游戏就值得你花点时间来体验。在如今的游戏界，只有任天堂还在一直坚持着制作这样“纯粹乐趣”的游戏，曾有评论家充满敬意地对他们制作的游戏作了这样一段评价，这段评价也适用于现在这个游戏风格过于成人化的时代出现的类似《雷曼3》这样的每一款作品：“每个人都能很快找到玩法的游戏，不依靠暴力、宣传和争吵，而是依靠优秀的操作、规则和纯粹的乐趣来吸引人的游戏，可和家族成员一起分享快乐而不用担心会有孩子会去模仿的游戏，让人忘记现实、让想象力无限发挥的游戏。” P



很多人在看完一场足球比赛后会萌生出许多奇奇怪怪的念头来，笔者也不例外。就像皇家马德里输给尤文图斯之后，我就在想：倘若执教这场比赛的是我而不是那个愚蠢的博斯克，那么结果肯定会比在阿尔卑球场耻辱的1:3败北要好——当然，这不过是在YY（即意淫，出自MOP论坛，比喻做白日梦）而已。人类的YY能力是如此强大，以至产生出许多为满足人们现实中所不可实现的梦想而制作的游戏——《冠军足球经理》就是针对那些整天批评球队主教练而自己又对足球有小小理解的球迷们设计的一款体育经营类游戏。这个游戏最早版本是由埃弗顿球迷Oliver和Paul Collyer制作的，当时还是个基于DOS的复杂小玩意儿，根本没引起太多人的注意。但谁也没想到11年后的今天，这个游戏的第4代甫一推出，就雄据欧洲游戏发售排行榜第一，至今仍排在前十之列。现在，就让我们来好好体验一把足球主教练的艰辛与欢乐吧。

CHAMPIONSHIP MANAGER 4
冠军足球经理4 完全教练手册

■江西 PLAYCM.NET-连过五人

总评	89
制作	Sports Interactive
发行	世纪雷神
载体	CD×2
类型	模拟经营
语言	英文/中文
环境	Win9X/ME/2000/XP
画面	★★★★★★★★
音响	★★★★★★★★
操作	★★★★★★★★☆
娱乐	★★★★★★★★★★
剧情	★★★★★★★★★
配置要求	CPU：PentiumⅢ 600MHz 内存：128MB RAM 显卡：32MB以上显卡 硬盘：1.4GB

准备登场

在开始游戏的初始画面中，如果选择Load Quick Start（载入快速启动档），就会载入一个事先做好的游戏档，你会发现每次开始游戏后的球员数据都一模一样，很多资料数据也都是固定的，并且你只能在一个联赛内进行游戏。这种方式的好处是启动游戏速度快，但游戏性大打折扣，因此只能算是一个给新手用的练习模式。要想正式进入足球经理的生涯，那么就要从Start New Game（开始新游戏）做起，虽然用这个方式开始游戏会花费相当长的时间，但你会有更多选择的余地。

首先是选择联赛，在这个界面里可以选择同时进行的联赛数目、联赛深度以及将"主"联赛设置成后台运行的模式——这个模式将让电脑简单换算后台联赛的一些数据变化，使游戏速度可以得到提高而不必让你看着屏幕上枯燥无味的其他联赛结果发呆（否则很容易因此而暴走）。在画面右下方的Select Recommended（选择推荐设置）是让游戏帮你选出最适合这台电脑运行的联赛，可以作为确定电脑合理承担量的一个指导，但这个系统有可能会出错。

选择好了联赛后，就可以点击Continue Game（继续）等待游戏进行初始化工作——根据你选的联赛数目、档次以及深度，并综合你电脑的配置，等待时间将是抽完1根烟至抽完1条烟不等（太夸张了吧）。

好不容易进入Add Manager（添加经理）的界面了，输入你的姓名、生日、最喜欢的俱乐部以及国籍，然后选择你要执教的俱乐部（可以开始YY了）。值得提醒的是：所选择的参数在以后游戏中某些人（例如俱乐部老板、球迷、媒体）要对你所扮演的主教练作出评估时有一定影响，例如你选择喜爱AC米兰却跑到国际米兰去担任主教练，那么你一旦出现错误，主教练的位置就岌岌可危——谁叫你是死敌的球迷呢。选择好了球队，点击Continue Game，我们的CM4之旅才算正式开始。



第一次见到球队

进入游戏后首先看到的是球队阵容画面，玩过前作CM3的同志们一定有似曾相识的感觉。在这个画面里，右侧的那些名字就是电脑默认的一线队球员名单。当然，其中不乏一些并不能适合一线队的家伙们，你当然可以手动把他们降入二线队。在一线队球员列表中，差不多每个人名前面都有一个小小的图标，那就是球员的特殊状态标志，其含义如下：



选择联赛。



添加经理。



一线球员列表



第一赛季的意甲排行榜

Abs：球员擅离职守

Bid：一个俱乐部已经对该球员开价

Bos：球员由于博斯曼条例而离开球队（自由转会）

Ctr：球员合同已经到期

Cup：球员被限制参加杯赛（会缺席下场比赛，在租借合同里面会有这个约束的选项）

Fgn：外籍球员（包括甲A在内的许多联赛对于外籍球员的拥有数量、上场人数都有限制）

Fut：球员对自己的前途感到忧虑

Ine：球员不能参加下场比赛

Inj：球员受伤

Int：球员正参加国家队比赛

Lmp：缺少比赛经验

Loa：球员在出租名单上

Lst：球员在转会名单上

Req：球员提出转会

Ret：球员计划退休

Sct：球员正被球探考察

Si：高级国际比赛（只适用于美国大联盟）

Sus：球员停赛

Tir：球员感觉很疲倦

Trn：球员在转会过程中

Unh：球员感到不高兴

Unf：球员不在最佳状态

Wnt：球员被其他俱乐部提出购买

Wpm：球员未获得工作许可

Yel：球员还差一张黄牌就会被停赛

Yth：球员拥有青年球员合同

评估球员及选择首发阵容名单

评估球员是一个很重要的步骤，笔者非常诚恳地建议玩家们不要偷懒，一定要认真将麾下的小伙子们（当然，也有大叔……）逐个做出一个比较系统的归类，至少要让自己能够清楚谁是不可或缺的核心，谁是铁打不动的主力，而谁是轮换制的牺牲品。只有这样，你才能充分体验到里皮、库柏以及弗格森们在面对数十人的主力大名单时的那种心态；也只有这样，你才能充分发掘球队的最大潜力，以便应付漫长赛季中对于球队最至关重要的人员使用问题。当然，如果你本身就是这支球队的铁杆球迷，对于现实中主教练赖以成功的阵容背得滚瓜烂熟，那么你完全可以按照现实中这支球队的打法、人员配置来决定球员在赛季中充当什么角色。笔者在使用伦敦球队Arsenal时，阵容、上场球员就完全按照法国教练温格的布置，结果也非常成功。但如果球队是一支在现实中并不那么强大的队伍，或现实中的主教练排兵布阵能力并非十分高明时，你还按照现实来评估、规划球员，那么就很容易遭到挫折——例如你按照利物浦教练霍利尔的做法，那么十有八九要延续现实中这支红军的厄运（也有出人意料的时候哦）。这时倒不如循规蹈矩地把所有球员按照数值筛选一遍，也许你能感受到更多的乐趣。

另外，如果你有比较不错的教练组，让他们来评价一下球员能力也是一个不错的选择。在球员列表中用左键点击球员名字，会出现球员资料画面。点击画面右下角Actions下拉菜单中的Get Coach Report选项，再选择你要求评估球员的某一位教练，在弹出的对话框中点Yes确定，你会发现有新的News，点击左下角的You Have News就可以看到教练对

该球员的评价了。例如巴雷西教练对舍甫琴科的评价就是：他是一个非常优秀的射手，他正处在运动生涯的黄金时期，我们必须尽力让他留在俱乐部中。相信根据这样的评价你就可以初步确定舍甫琴科是否有理由出现在首发名单中了。

接下来就可以让助理教练选择出场阵容，前提当然是你已经制定好相应的阵形。在球员列表中点击右上角Selection下拉菜单中的Ask Assistant to Pick选项，你会发现出场阵容已经被助理教练选择好了，但那家伙也把不少你认为是“垃圾”的球员当成了主力阵容中的一分子，这时就有必要根据你所掌握的球员情况，将一些你不满意的球员从出场阵容中剔除出去，增补一些你认为适应阵形的未被助理教练认可的球员。需要注意的是，在AC米兰、尤文图斯、曼联、皇马等豪门中，助理教练已经完全具备筛选助理阵容的能力，所不同的是他们也许无法让你喜欢的球员或者想要锻炼的新秀派上场。一般情况下，执掌豪门教鞭时，只要阵形不是太过离谱，助理教练给你决定的主力人选往往都可以赢得比赛。但当你执教比萨、女王巡游者、牛津联甚至是陕西国力这样的球队时，助理教练就未必可以给你一个良好的、适应你的阵形的主力阵容了。这时就需要自己来决定出场人员，或给自己找个有足够能力的助理教练（这一点非常重要）。


选择助理教练评估球员能力。


让助理教练选择主力和替补阵容。

查找球员和比较球员

一、查找球员

转会市场历来是CM系列的重头戏，当你了解清楚球队的人员档次后，就是到世界各地去遍寻一下是否有能够让球队实力得到进一步加强的球员的时候了。首先需要把你想要的球员做一个标记，然后可以按以下几种方式去寻找他们：

Quick Search这种方式不再像前几代游戏中那样单纯依靠输入球员姓名的方法——想想看，叫David Beckham的只有一个，但名字叫David的有多少？CM4增加了根据国籍、俱乐部和联赛来综合寻找一个球员的方法。例如你想找贝克汉姆，那么可以输入他的名字David，他的国籍England，他所效力的俱乐部Man Utd，这样你就可以马上从无数名字中找到他的身影。

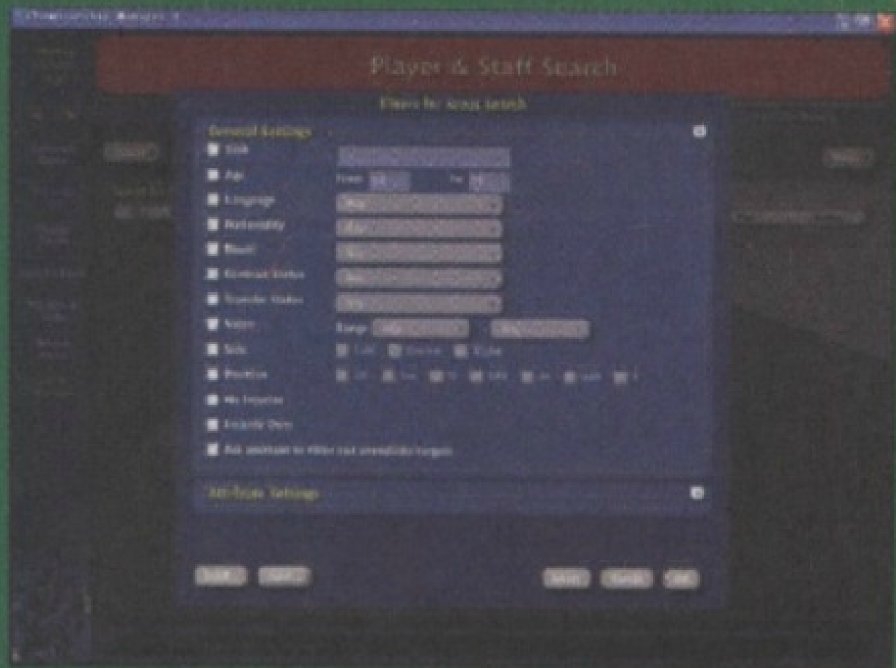
Player/Staff Search的搜索方式则是以过滤器形式来查找需要的球员，过滤器的好处在于可以让你把球员的各种参数详细划分。在Player/Staff Search的窗口中，有Shortlist（候选名单）、Player Search（球员查找）、Staff Search（工作人员查找）和Scout for Players（球探）4项选择。其中“候选人名单”是你在任何情况下把中意者加入候选名单（Add to Shortlist）后所看到的球员名字；“球员查找”则可以看到所有的球员；“工作人员查找”则是所有球员以外的球队工作人员，包括球探、教练、队医等等（当然也包括像郝海东这样球员兼助理教练的双重身份者）；而“球探”则是控制球探们或去打探对手实力，或去各地发掘新秀，或去观察未知球员的能力。


开始搜索球员。

过滤器适用于以上4项选择，你只要点击画面窗口右上的Filter（过滤器）中的Configure Filter（过滤器配置），即可从各种参数的设置上筛选球员。

在过滤器设置窗口中，根据你对球员或工作人员的要求（年龄、国籍、价格、位置、合同、能力等参数）进行设置，点OK后，符合要求的球员就会出现。根据游戏中Marc Vaughan的推荐，在查找特定位置球员时，在过滤器的属性栏里对于以下的属性要特别关注：

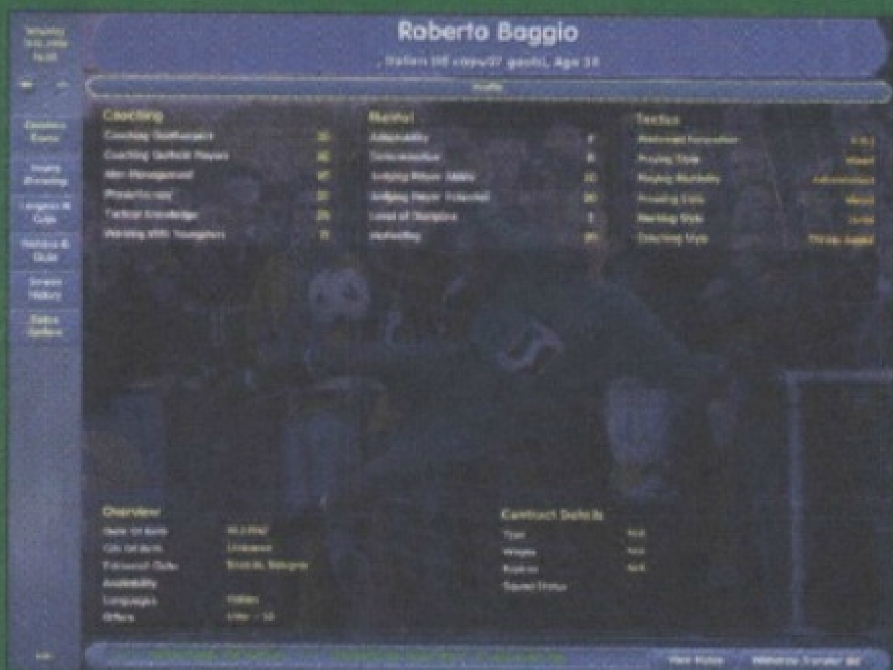
守门员：Reflexes（反应）、Handling（控制能力）、Positioning（位置感）、Balance（平衡）、Bravery（勇气）

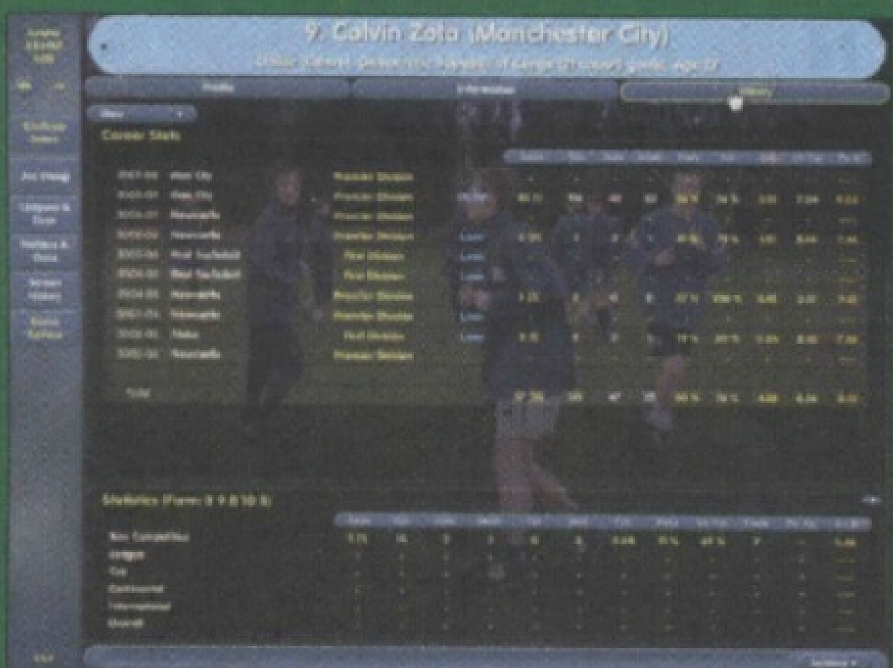


球员过滤器设置。


工作人员过滤器设置。


球员比较结果。


巴乔当教练，强！


见过这么强的前锋吗?

左右边后卫： Tackling（拦截）、Positioning、Pace（速度）、Heading（头球能力）、Anticipation（预见性）、Strength（力量）、Marking（提前能力）

中后卫： Tackling、Positioning、Pace、Heading、Anticipation、Strength、Marking、Bravery、Teamwork（团队协作）

边锋： Passing（传球）、Shooting（射门）、Off the Ball（无球跑动）、Creativity（创造力）、Pace、Crossing（传中）

进攻型中场： Passing、Shooting、Off the Ball、Creativity、Pace

防守型中场：Stamina（耐久力）、Tackling、Positioning、Passing、Heading

速度型前锋： Shooting、Anticipation、Pace、Acceleration（加速度）、Off the Ball

高中锋： Heading、Shooting、Anticipation、Passing

二、比较球员

在CM4中，比较球员的方式得到了改善。在Action菜单选择Compare with子菜单，就可以看到你最近查看过的9个球员的名字，点击他们当中任意一个，即可将之与当前查看的球员做个比较。但守门员只能与同样位置的球员做比较，如果你发现菜单中球员的名字呈灰色，那么说明这个球员和你当前查看的球员在位置上风马牛不相及。

被比较的两名球员能力参数分别用不同颜色表示，如果出现代表球员A颜色的数值X，则表示球员A在该项上的数值比球员B要高出X，而灰色则代表双方数值相等。如果球员A的某项数值超过球员B很多，那么代表他的颜色也会稍稍亮一些。另外球员的位置也可以进行比较，等号表示他们对于该位置的擅长程度一样，而出现有颜色的“*”号时，则代表该球员与被比较球员相比更适合该位置的程度。

球员能力参数解析

一、守门员专有能力指数

Aerial Ability：高空球的控制能力。守门员扑高空球失手容易引起后防线的混乱，出色的高空球控制能力对于扼制对方的传中和长传战术非常有效。

Command of Area：区域控制能力。区域控制能力强的守门员具有更大的活动范围，这对于防守任意球尤其有用——他能准确把握出击时间并保证将球得到。

Communication：指挥防守能力。守门员的这项技能对于组织和指挥防守队员非常有用。

Eccentricity：古怪指数。这项指数高的门将是一把双刃剑，他常常能做出惊世骇俗的扑救，但也有可能在没有任何机会得球的情况下冲出禁区。

Handling：处理球的能力。这是守门员的基本能力，处理球能力低的守门员将一无是处。

Kicking：开球门球的能力。如果你采用长传战术，那么守门员的此项能力就很重要，他可以将球准确地长传给前场队友，快速发起进攻。

Reflexes：反应。这是守门员的一项重要指数，关系到守门员瞬间扑救的能力，特别是对短距离内的射门。好的Handling、Ability和Reflexes指数可以将失球数减少到最小。

Rushing Out：出击能力。如果你使用造越位战术或对方拥有速度型前锋，守门员的出击能力就显得格外重要。

Tendency to Punch：出击击球的倾向性。喜欢出击的门将固然可以

迅速化解危机，但也会给后防线带来隐患。如果后防并不牢固，则不建议守门员经常这样做。

Throwing：手抛球能力。在快速反击的时候，手抛球能力强的门将可以迅速准确地将球抛给前锋。

二、普通球员能力指数

Acceleration：加速能力。此能力可以衡量一个球员达到最高速度所用的时间，是边锋和速度型前锋的必要属性，对于后卫也是必不可少，尤其是当对方想打身后球时。耐力和效率也是加速能力的保证。

Aggression：侵略性。侵略性强的球员在争抢球时会更有优势，而且在比赛中也比别的球员更卖力。

Agility：敏捷度，这是当今高速足球比赛所必需的。在顶级联赛中甚至需要中卫也具有相当的敏捷度。加速能力+盘球+敏捷度=优秀的攻击球员

Anticipation：预见性。中场球员的预见性越高就越容易断掉对方的传球，它对于后卫和前锋同样重要。

Balance：平衡能力。职业球员都会有一定的平衡能力，这项能力将直接影响到队员在对方干扰下是否能接稳传球。

Bravery：勇气。勇敢的球员在争球时容易成功，当然也更容易受伤和犯规。勇气要和拦截能力以及大部分的守门员属性一起考虑。

Creativity：创造力。中场有一位极富创造性的球员会使球队进更多的球，不过这样的球员通常防守能力很差，最好辅以一位防守型中场，当然也有例外的。

Crossing：传中能力。如果边锋或后卫插上到对方两侧，这时他们能否准确地传中就变得至关重要，训练计划中的传中一项可以提高球员的这项参数。

Decisions：决定能力。激烈的比赛需要快速思考和准确判断，所以你需要一个决定能力强的球员成为队伍的核心。

Determination：决心。衡量一个球员对比赛胜利的渴望程度，对于整支球队都很有好处。决心强的球员即使是在场上比分落后的情况下，也会奋力战斗到比赛的最后一刻。

Dribbling：盘带球能力。如果球员在对方防线前有更多的空间发挥，那么带球会有很大效果。但是注意不能有太多的盘带者，那会使传球战术失去意义。同时要注意，在自己禁区内的过多盘带将会使你输掉比赛。

Finishing：进球能力。如果前锋没有此项能力，就容易错失良机。当然，前锋必须能够出现在适当的地方射门，所以必须保证他有良好的无球跑动能力、平衡性和足够的强壮。

Flair：天资。天资突出的球员经常会在球场上做出一些高难度的动作，比如倒勾射门、人球分过等，有时你也会在教练席上因为他无与伦比的个人表演而击节叫好。

Heading：头球能力，对于制空型球员和中卫同样重要。不论你用长传战术还是以控球为主，球员具有好的头球能力都没有坏处，当然还要看弹跳力的高低。

Influence：影响力。影响力大的球员是球队队长的首选，但请记住，即使队长有很大的影响力，球场上的每个区域也都还需要有影响力的球员。

Jumping：弹跳力。当使用长传或传中战术时，前锋的弹跳力和头球技术就显得非常重要了。

Long Shots：远射能力。不射门就永远不能得分，适当的远射可以有效破坏对手的防守体系，包括在获得任意球机会时也可以尝试远射。

Long Throws：掷界外球能力。对于后卫这是一个不错的能力，特别是如果想让他负责掷进攻型边线球，从而为前锋制造更多机会时。

组图：罗马队坎德拉后场超级远射。



坎德拉在后场大脚将球开出。



皮球高高飞过中场。

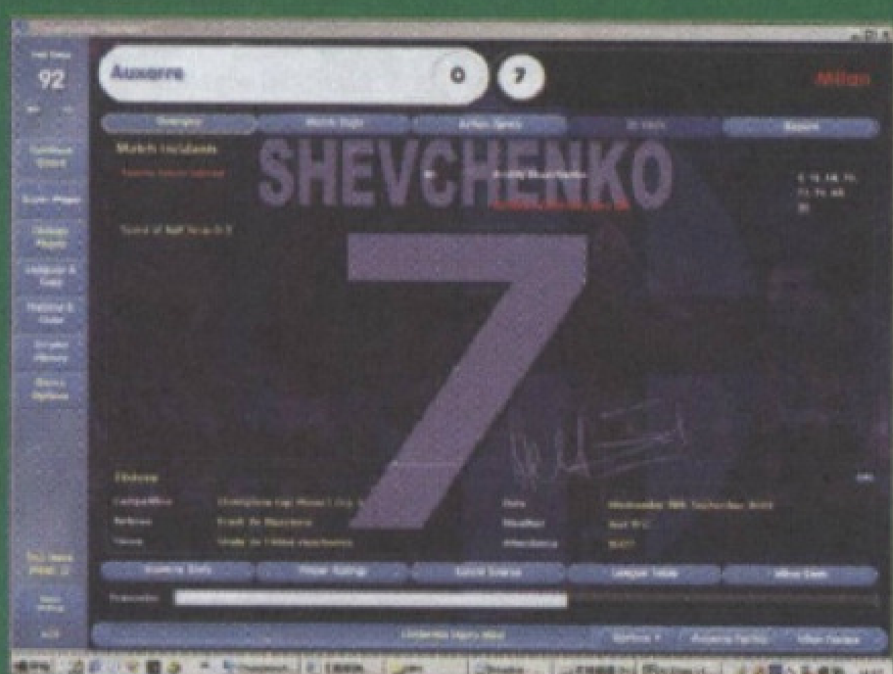


皮球越过对方后卫直接飞向球门。

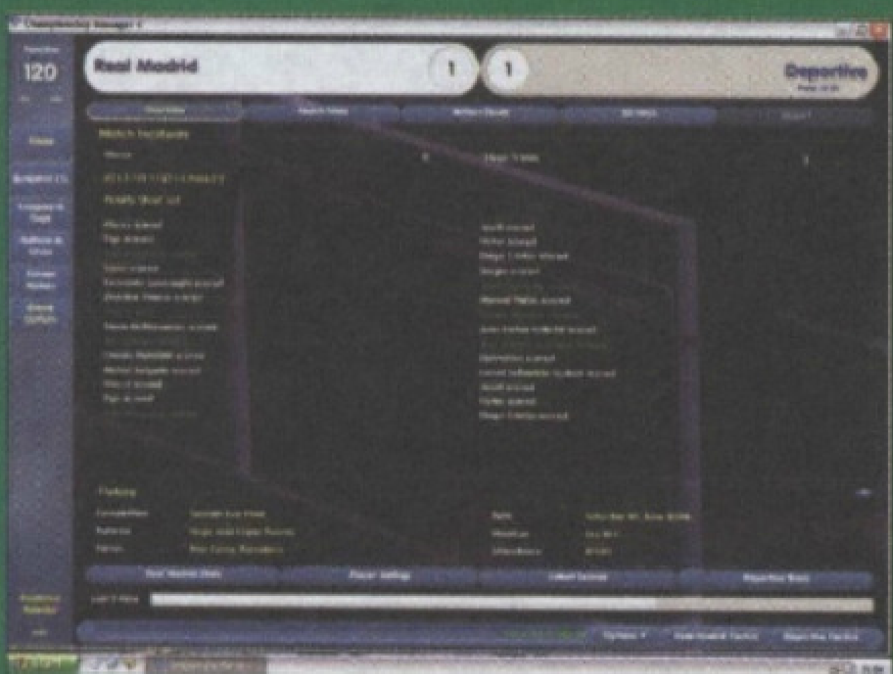


Goooooooooooal！！！

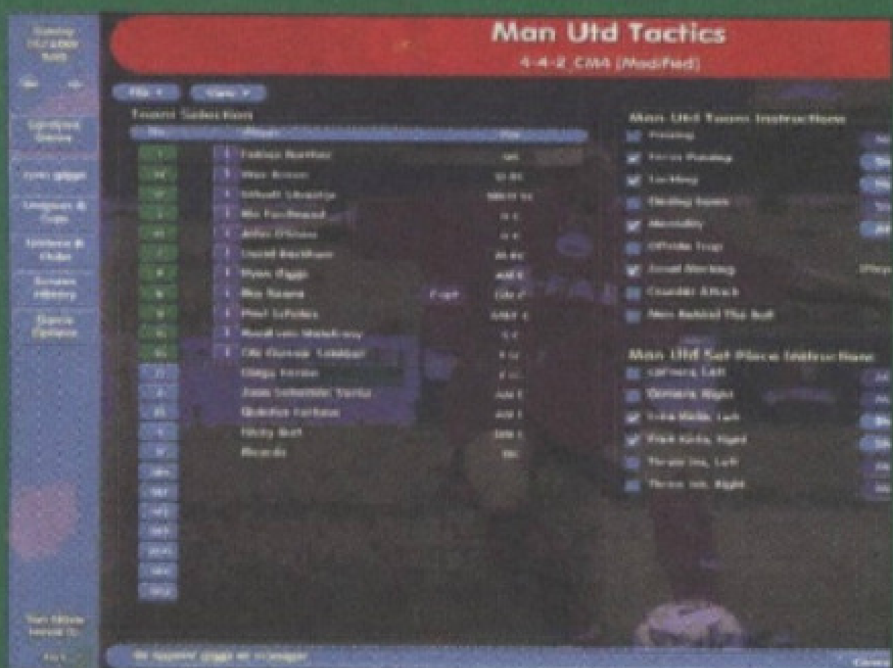

孙继海成为曼联主力，可以胜任后场任意位置。



超级舍瓦！最强前锋！



让人晕厥的点球大战。



对球队进行战术设置。

Marking：盯人能力。强硬的防守策略（Hard Tackle）加上盯人可以很好地冻结对方的进攻。但如果后卫不善于盯人，那么可以使用一名清道夫或避免让后卫压得太前都是很好的选择。

Off the Ball：无球跑动。这是足球比赛中最重要的方面之一，在CM4中也是球员最重要的属性之一。球员的无球跑动可以拉空防线从而引出对方的防守漏洞，为球队的进攻制造机会。

One on Ones：一对一的能力。如果使用防守反击战术，射手就要经常直接面对对方守门员，这时一对一的能力越强，他就越有把握破门得分，当然还要看盘带和进球能力的高低。

Pace：速度。也许你会发现有的球员有着闪电般的速度，但他拿到球时却显得不知所措。所以请把速度与天资、盘带球能力、敏捷和加速能力结合起来考虑。这样当速度型球员从后场开始启动时，对对方防线将有相当大的威慑力。

Passing：传球能力。球员的传球能力直接关系到你制定的战术能否得到有效执行，一支传球准确率不高的球队是很难成为强队的。

Penalty Taking：射点球能力。很显然，此项能力高的球员点球的命中率也高，不过一个影响力高的球员（比如队长）也有能力和勇气射好一个点球。

Positioning：位置感。如果你尝试过越位战术就知道位置感对后卫的重要性，再加上强壮和判断力，这是稳固后防的基础。

Set Pieces：罚任意球能力。配合远射和传中能力，任意球能力高的球员可以罚出高质量的任意球和角球，而发掘任意球高手的最佳途径还是在比赛中。

Stamina：体力。体力的重要性就不用多说了。当球队指令设为逼抢积极、狂攻，或有许多球员设定为前插时，你会发现如果球员体力不足，在比赛最后阶段会很容易丢球。

Strength：力量。双方争球时力量是个重要因素，你会发现强壮的队员在抢断时不用铲球而仅靠身体冲撞就行了，同时拦截能力、弹跳和盯人能力也会因力量的提高而得到增强。

Tackling：拦截能力。一个强壮的防守球员如果同时具备了优秀的拦截能力、盯人能力以及突出的侵略性和勇气，那么他就是你伟大的防守者，这项能力对于后卫和防守中场特别重要。

Technique：技术水平。这是球员最重要的属性之一，主要是指一般性的技术，而不是场上某个位置的专门技能。如果你想在比赛中进更多的球，就需要技术好的进攻队员。

Teamwork：合作精神。除非你喜欢以一个球员来赢得比赛，否则就需要球员的合作精神来把球队凝聚起来，此项能力还需要配合工作效率和决心。

Work Rate：工作效率，这需要和合作精神一起来考虑。如果你想采用压迫式打法（Close Down），中场球员的工作效率就非常重要，当然前提是有足够的耐力做保证。

进行战术安排

点击Tactics进入战术设置界面后，再点击界面右边的Instructions菜单，选择Team Instructions指令，然后就可以对球队进行战术设置了。通常的建议是，要先根据你想要的风格去设计球队战术，然后再对个别球员进行个人战术设定。

一、球队战术指令

1.传球方式（Passing Types）

可以设定球队在比赛中使用的传接球风格，但并不是所有的传球都

会按照你设定的风格来进行，此项设定仅仅是决定球员在传球时的一种倾向。另外需要注意的是，传球的准确性会受到天气情况的影响。举例来说，Wet（湿润）不利于带球和短传，这时可以试试远射和长传；而Breezy（有风）则不适合远射，可多尝试运用短传进攻的战术。

Direct：直传。这种传球方式让球队进攻更快速简便。使用这种传球方式时，建议中场灵魂人物要有较高的传球准确度和创造性，那些参与进攻的球员要有较高的速度和天资。

Long Ball：长传冲吊。这种传球方式等于放弃了中场组织（还记得80年代的英格兰风格吗？），选择简单的将球长传通过中场，并希望前锋能够得到传球。使用这种传球方式时，建议前锋的力量、预见性和头球数值要高。

Short：短传渗透。这种传球方式使球队试图通过球员间一系列眼花缭乱的短传配合来完成进攻。使用这种传球方式时，建议球员有较高的传球准确度和无球跑动能力，高的耐力也很有用，因为这种传球方式要求球员有更多的穿插跑动而不是简单的原地等球。

Mixed：长短结合。这种方式让球员自己决定传球方式，也就是说有时长传有时短传，完全根据球员的喜好和当时的情况决定。

2.主要传球方向（Focus Passing）

Down both Flanks：两翼齐飞。使球员尽可能利用场地宽度，在两个边路做文章。

Down Left Flank：主攻左路。使球员尽可能把球传给左路以发动进攻。

Down Right Flank：主攻右路。使球员尽可能把球传给右路以发动进攻。

Through the Middle：强攻中路。使球员尽可能把球传到中路发动进攻。

Mixed：混合方式。此项相当于没有设置，可以充分发挥球员的主观能动性。

3.抢断方式（Tackling）

Easy：轻度抢断。这种方式让球员很少抢截那些双方都有可能得到的球，并且在比赛中将会很少使用容易受伤的飞铲，建议在友谊赛和那些你不愿己方球员受伤或得牌的比赛中使用。

Normal：适度抢断。这种方式将让球员按照他们自己的正常方式去处理球，比如有的球员会积极抢截每一个球，而有的则正好相反。

Hard：凶狠抢断。这种方式会使球员在场上奋力拼杀，他们会尽力拼抢每一个双方都可能得到的球，并且会做出比较危险的抢截动作。这种方式建议在面对那些身体条件比较差或技术细腻的球队时使用。

4.逼抢方式（Closing Down）

Stand Off：不逼抢。这种方式将使球员在场上基本不做出逼抢动作，虽然你可能会因此失去一些进攻机会，但这种方式对球员体力的消耗最小，而且球员也不容易受伤和犯规。

Own Half Only：半场逼抢。这种方式将让球员只在己方半场进行逼抢，可以有效加强防守，体力的损耗介于不逼抢和全场逼抢之间。

Always：全场逼抢。这种方式将使球员在场上的任何位置都积极拼抢，由此可以得到更多进攻机会，可更有效地化解对方进攻，代价是全队体力的急剧下降。

5.比赛心态（Mentality）

Ultra Defensive：固守。此选项使球队全场保持防守状态，绝少向前场投入进攻火力。

Defensive：防守。此选项使球队战术侧重于防守，在进攻时可以尽

组图：卡拉泽无耻进球。



里瓦长传撕破了俺的平行防线。



舍瓦衔枚疾走，甩掉了卡纳瓦罗这个追兵，迎来了托尔多的阻截。从这时起请各位留意躺在我方球门（右）后的神秘男子。

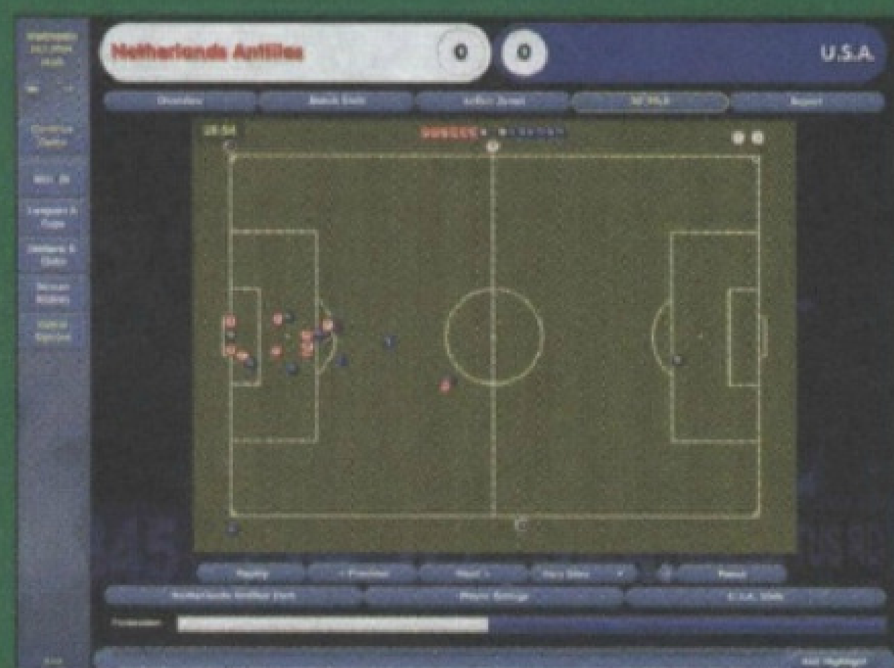


舍娃Shoot！本是一对一的好机会，奈何他的对手是高大威猛、伟岸英俊的圣托尔多，射门被漂亮地扑出，皮球向底线的另一侧慢慢滚去。说时迟，那时快，只见场内突然飘进一个身影，朝皮球奔去……



结果自然可想而知喽，最终米兰凭此球胜出——无限郁闷和鄙视卡拉泽中！哪天这个格鲁吉亚BUG男要是落到了我的手里，哼哼……

组图：美国希望之星Freddy Adu角球破门。


8号Freddy Adu主罚角球。


皮球弧线形飞向球门。


双方球员在门前均未争到头球。


皮球直接入网，美国队得分。

量减少被对方打反击的可能。

Normal：正常。此选项使球队攻守平衡。

Attacking：进攻。此选项使球队的主导思想为进攻，在进攻时将会比正常时投入更多的兵力，当然参与防守的人员就相对比较少了。

Gung Ho：狂攻。此选项将使球队进攻、进攻、再进攻，极少甚至不考虑防守。

Zonal Marking：区域盯人。此选项主要针对防守而言，球员在防守时将会依靠整体的力量合作协防，并且及时补防，而不是采用一对一盯人的防守方式。

Offside Trap：造越位战术。就是当对方传球的时候，我方后卫球员全体一起向前压以使对方接球队员处于越位位置。使用造越位战术时建议后卫球员要有高的耐力、体力、预见性和位置感。

Counter Attack：防守反击战术。这种战术将使球队试图吸引对方的进攻球员，然后趁他们失去位置时实施快速反击。使用防守反击战术时建议你要有一个稳固的后防，还要有高耐力和高速度的前锋队员。

Men Behind Ball：密集防守战术。这种战术会使球队在本方半场动用尽可能多的人来防守，从而减少对方得分机会的出现。现实中很多弱队面对那些比他们强得多的球队时都是使用这种战术。

二、球队定位球指令

1.角球（Corners Left/Right）

Mixed：球员将根据场上的形势和自身能力做出判断，从而决定角球的落点。

Short：球员将把角球通过短传方式迅速交给附近的队友，此方式多用于战术角球。

Near Post：把球发到近门柱附近。

Far Post：把球发到远门柱附近。

Edge of Area：把球发到大禁区的边缘。

Edge of Six Yard Box：把球发到小禁区的边缘。

2.任意球（Free Kicks Left/Right）

Mixed：球员自己决定任意球的落点。

Short：球员将把球迅速传给身旁的队友，重新组织进攻，此选项多用于战术任意球。

Long：球员把球直接长传给队友。

Cross Near：球员将踢出短距离的任意球。

Cross Far：球员将踢出长距离的任意球。

Cross Centre：球员将踢出距离适中的任意球。

Aim for Best Header：球员将尽量把任意球往进攻球员中头球最好的家伙头顶上送，这样可以最大限度地增加头球攻门的把握性，但这需要罚任意球的球员有足够高的任意球能力。

3.界外球（Throw Ins Left/Right）

Mixed：球员自己决定界外球的落点。

Short：掷短界外球，是最常见的掷界外球的方式。

Long：手榴弹战术，使球员尽量把球掷到对方禁区内，直接发动进攻。当然，这需要球员掷界外球的能力足够高。

Quick：球员快速掷出界外球，发动突然进攻。

以上所介绍的球队战术和定位球设置仅代表你对球队的战术布置。球员最终在场上的表现能否符合战术意图，关键还要看自身的能力如何。比如你带一支Swansea这样的英格兰丙级球队，却想让主力左后卫迈克尔·霍华德每场比赛都像巴西国脚罗伯特·卡洛斯一样能攻能守，

把握整条左路，那么结果不言而喻……

三、球员个人战术设置

在球员个人战术设置中，传球方式（Passing Types）、逼抢方式（Closing Down）和比赛心态（Mentality）的设置内容与球队战术指令设置基本相同。在盯人（Marking）方面则有Zonal（区域盯人）、Man（一对一盯人）和Specific（指定人选）3项设定；对于守门员来说还有Distribution（开球）、Quick Throw（快速掷出）、Long Kick（大脚开球）和Ask Defenders to Collect（让后卫来接球）几项设定；关于球员在什么位置传中（Cross from）有Deep（让队员在尽量深入对方半场的地方传中）和Touchline（让球员在到达对方底线时传中）两项设定；关于球员将球传中到什么位置（Cross Aim）则有Near Post（把球传到近门柱的位置）、Far Post（把球传到远门柱的位置）、Middle（把球传到禁区的中间位置）和Man（把球传到禁区内接应队友的身边）4项设定。注意，以下几项选择将使球员在比赛中执行相应的命令或增加执行该命令的次数：

1.传球控制

Cross Ball：传球。该球员将尽量大范围横传，以造成对方队形出现混乱。

Long Shots：远射。让球员加强远射，不过也许你会看到某些愚蠢的家伙刚过中线就起脚射门……

Forward Runs：向前助攻。选择了该指令的球员，插上得分的欲望会更加强烈。

Run with Ball：带球突破。让一些控球盘带出色的球员（尤其是边锋）选择这个指令，他们会做出许多令人眼花缭乱的突破。

Try Through Balls：传直线球。如果你有一个快速前锋，那么不妨让中后场球员选择这个指令，可以送出一些直线球让前锋直接面对对方守门员（不过别说我没告诉你，单刀球是很难进的）。

Free Role：自由人。该球员不受场上位置的影响，活动范围可以是球场的任意一个位置。

Hold Up Ball：控制球：该球员拿球时会有意增加自己控球、触球的时间，以达到控制比赛节奏的需要。

2.防守任意球（Defend Freekick）

Back：在对方罚任意球时退回本方半场防守。

Foward：继续留在对方半场等待进攻机会。

Form Wall：负责和队友一起搭人墙。

Man Mark：负责专门盯防对方的危险人物。

Near Post：站在近门柱防守。

Far Post：站在远门柱防守。

3.进攻任意球（Attack Freekcik）

Always Stay Back：总是站在最后防守，从不参与任意球进攻。

Disrupt Wall：负责干扰对方球员搭的人墙，为本方创造进球机会。

Disrupt Goalkeeper：负责干扰对方门将的视线或是吸引门将的注意力。

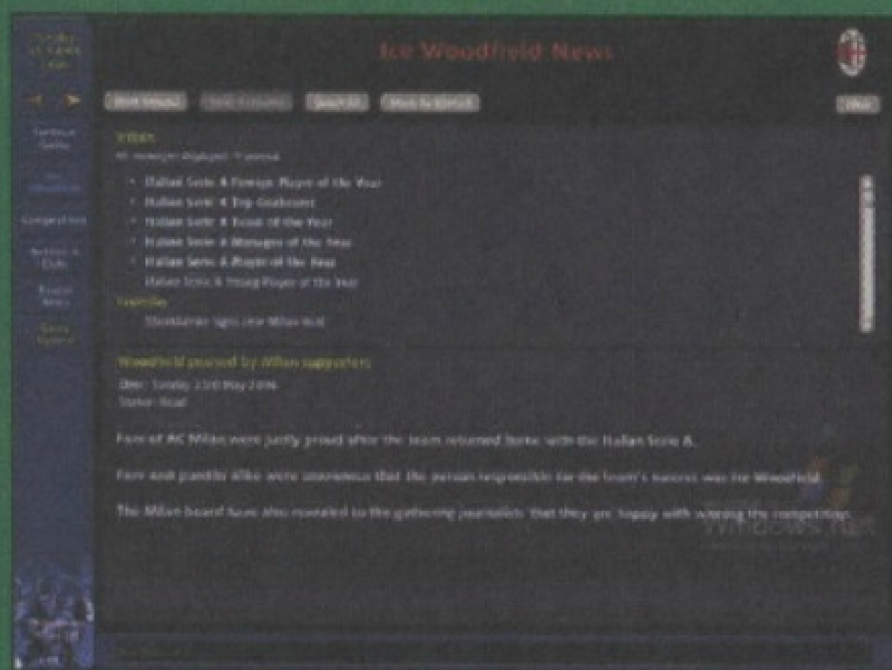
Foward：负责抢点进攻。

Run Over Ball：假装射球，目的是为了吸引对方防守队员的注意力，打乱对方防守计划。

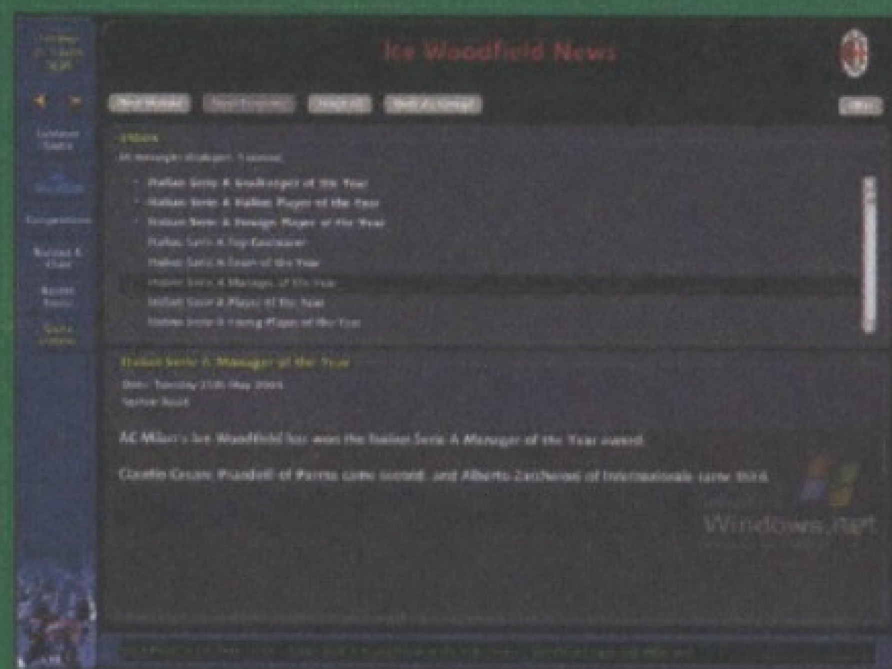
Stand with Taker：站在罚任意球队友旁边，这是现实中常见的一种罚任意球的配合。

Stay Back if Needed：根据场上情况由该球员自己做出判断是否要在后方防守。

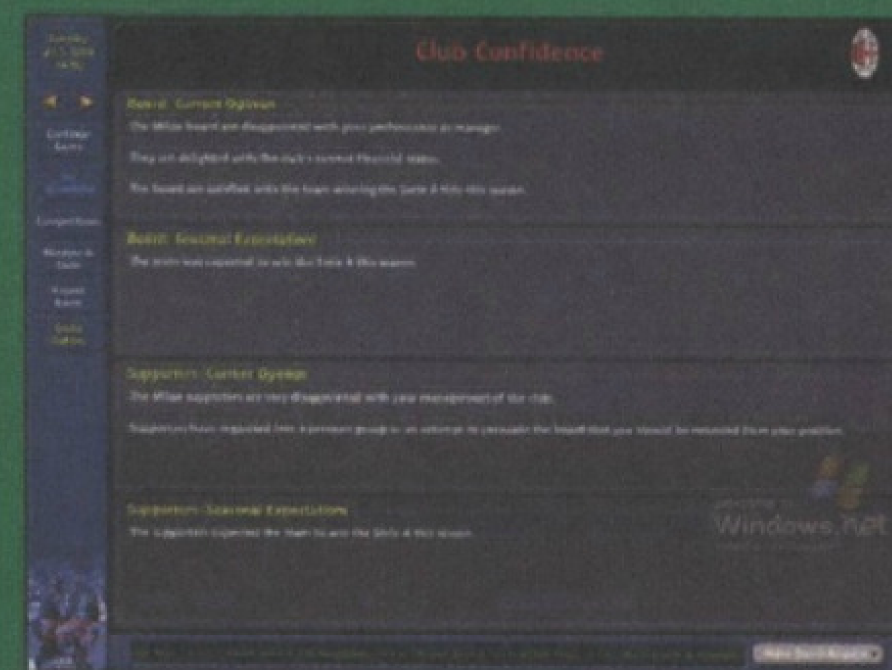
组图：我错在了哪里？



我率队夺得联赛冠军后，米兰的球迷假惺惺地对媒体表示我居功至伟，贝老总也表示很高兴。



同时，我还获得了意甲最佳经理，可谓春风得意。



然而，让我们看看球迷和老板的真面目：老板其实对我很不满，球迷们更是聚众对董事会施加压力，要我下课。



我的饭碗处在风雨飘摇之中，随时可能下岗，这就是拿了冠军的下场……

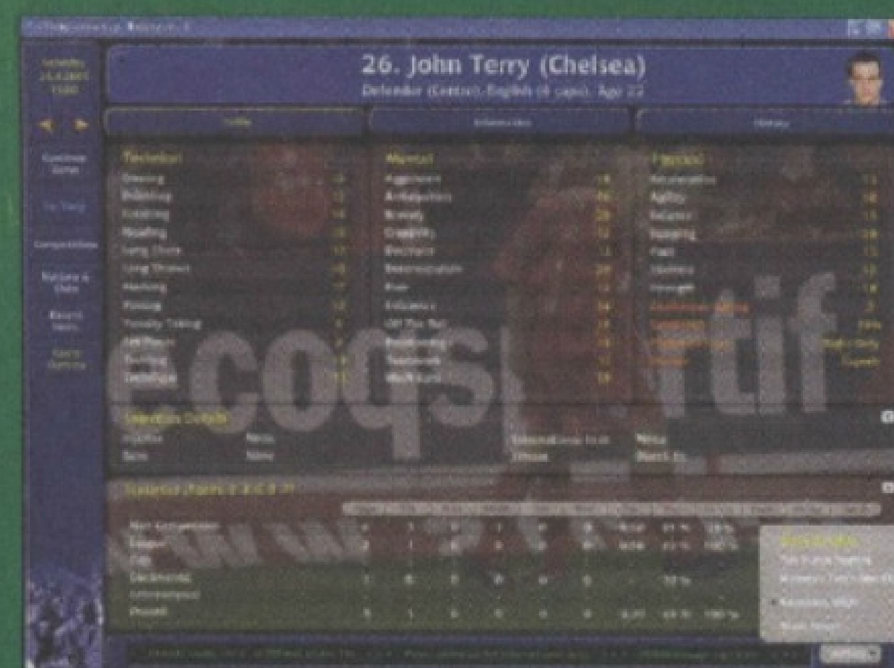


球员个人战术设置。


冠军杯四强赛打出超高比分。



北京国安的疯狂七月。



球员转会设置。

4.防守角球（Defend Corner）

Back：对方罚角球时退回本方半场防守。

Close Down：紧逼对手，贴身防守对方球员。

Far Post：站在远门柱防守。

Near Post：站在近门柱防守。

Man Mark：负责专门盯防对方的危险人物。

Mark Tall Player：盯防对方高大球员，防止对方的头球攻门。

Mark Small Player：盯防对方矮小队员，防止对方在门前的抢点射门或是补射。

Stay Forward：对方罚角球时继续留在对方半场等待进攻机会。

5.进攻角球（Attack Corner）

Always Stay Back：总是站在后场防守，从不参与角球进攻。

Attack Ball from Edge of Area：在禁区的边缘等待射门机会。

Attack Far Post：负责在远门柱头球争顶角球。

Attack Near Post：负责在近门柱头球争顶角球。

Challenge Goalkeeper：负责干扰对方门将视线或吸引门将注意力。

Go Foward：负责抢点进攻。

lurk Outside Area：在禁区外埋伏，随时准备跟上助攻或射门。

Near Post Flick On：负责在近门柱跳起干扰对方防守队员。

Offer Short Option：负责接应己方开出的短角球，组织战术角球进攻。

Stay Back if Needed：根据场上情况由该球员自己做出判断是否要在后方防守。

Stand On Far Post：在远门柱伺机补射。

6.前场界外球（Attacking throw ins(L/R)）

Come Short：负责接应队友掷出的短界外球。

Go Foward：上前进攻，在对方禁区内等待进攻机会。

lurk Outside Area：负责在禁区外埋伏，随时准备跟上助攻或射门。

Near Post：在近门柱等待射门机会。

Stay Back：在己方半场负责防守。

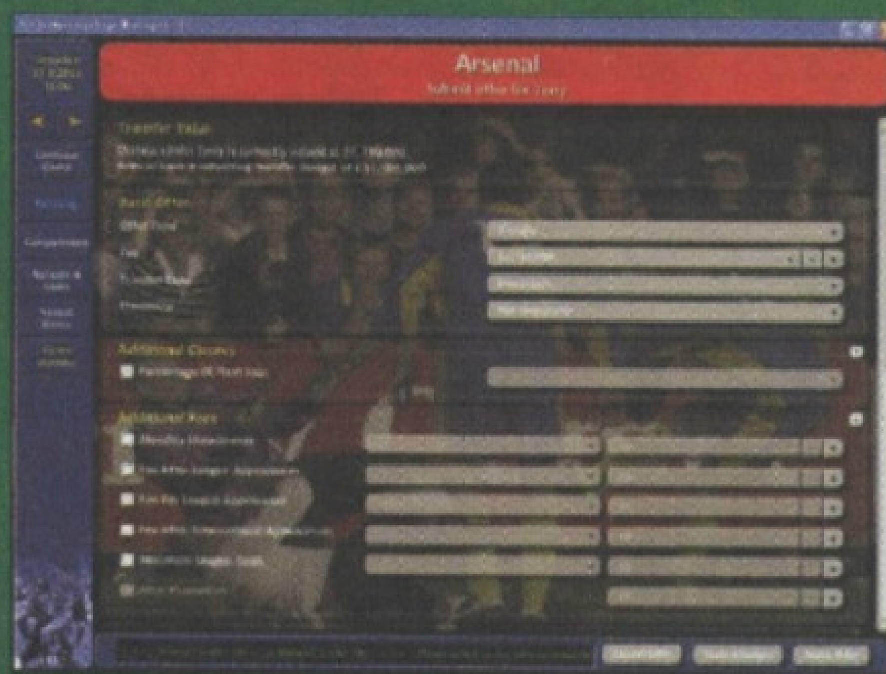
实现转会交易

转会无疑是CM系列最吸引玩家的一个卖点，而CM4的转会系统可以说是包罗万象，几乎已经完全仿真现实足球世界里的交易。那么该如何实现一桩成功的交易呢？首先当然是要找到中意的球员，然后在他的状态栏中选取Actions（行动）中的Make an Offer（制造一份合同），就可以进入转会形式以及报价设置了。

在转会形式里，有Transfer（转会）、Trial（试训）、Loan（租借）、First Option（优先购买权）和Enquiry（询问价格）5种选择。转会，顾名思义就是向该球员所有权俱乐部提出转会申请，开出报价以及一些对人对己有利的附加条款。附加条款有以下几项：Monthly Installments：分期支付转会费，可以选择6至24个月支付；Fee after League Appearances：该球员每打满10到50场联赛后支付一定数额转会费；Fee Per League Appearance：该球员每打10到50场联赛支付一定数额转会费；Minimum League Goals：该球员为俱乐部打入10到50个联赛进球后支付一定转会费；After Promotion：该球员转会帮助俱乐部升级后支付一定数额转会费。当俱乐部不能一下子拿出足够令该球员所有权俱乐部满意的金额时，这些附加条款也许可以让你成功地买进他。

当然，你必须量力而行，毕竟财政报告出现赤字俱乐部会出现很多困窘。此外，还有两个转会选项也十分关键：Percentage of Next Sale：签署这个协议可能你要在该球员下次转会（当然就是你把他卖掉了）时支付转会金额10%～50%的费用给对方；Players to Exchange：这是用本队球员与对方交换的方法，当然对方必须能看得上你的球员。倘若你的出价让对方足够满意，那么你就可以和球员谈谈个人条件了。

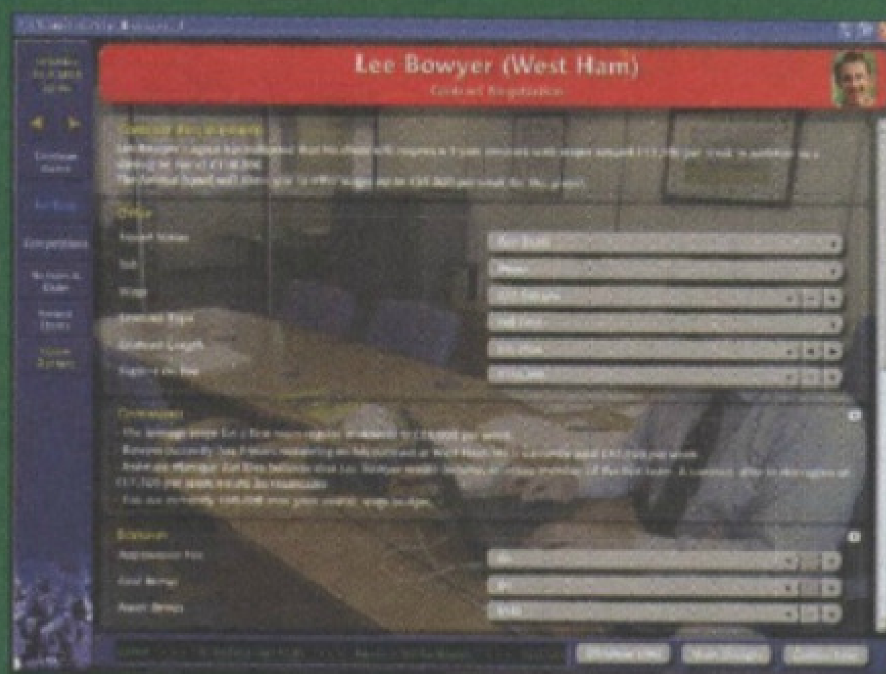
在与球员谈条件时，关键是该球员是否对你的俱乐部感兴趣，其次是工资，以及该球员在你的计划中占据什么样的位置等。与球员周而复始地打交道并非你在游戏中遇到的挫折，而是很有意思的一件事情——想想罗纳尔多费尽周折披上皇家马德里白色战袍的经过吧，你在游戏中完全可能碰上这么棘手的转会个案。



转会形式及报价设置。

训练必不可少

在CM4中，可选择的训练项目多达24种，每一种都有独特的针对性。如果你是一个新手，不妨使用默认的训练方式，或在这个基础上改变一些设置。在这里先说一点笔者个人的经验：Cross Country（野外拉练）这个项目一直是CM4玩家们争论的焦点，大多数玩家因认为该项目非常损耗体能而在初始训练计划中屏蔽之，实际上并非如此。球员对于训练的要求会经常改变，如果你两周或三周更换一次训练项目，那么偶尔加入Cross Country也无妨。这么一来一些耐力低下的球员就可以得到提升，而且也有助于全队球员的体能锻炼。而由于CM4新的2D比赛引擎对于高空球的重视，Headings（头球训练）和Crossings（传中训练）就变得重要起来。同时有助于增加全体配合度、传球准确率的Pig in the Middle（抢圈游戏）和5-a-Side（5人小组对抗）就更加不可或缺。在训练界面中显示了你的全部队员，在他们的名字旁有一个星级评定，大致显示了他们目前训练得怎么样，通常2颗星就是可接受的训练成果了。总之经常观察训练效果，听取教练们对于训练成果的评价非常重要。下面就详细介绍一下各训练项目：



球员个人条款设置。

5-a-Side（Large Pitch）：5人小组对抗（大场）。把球员分成几个小组在一块大场上比赛，尽管球员很快就会疲劳，但可以锻炼他们的体力，并使他们奔跑更积极，提高传球以及跑位的质量。

5-a-Side（Small Pitch）：5人小组对抗（小场）。把球员分成几个小组在一块小场上比赛。球员可以提高盯人、跑位和快速反应能力。球员也可以通过多次射门来提高射门能力，同时使守门员有更多的机会练习反应和一对一能力。



球队训练设置。

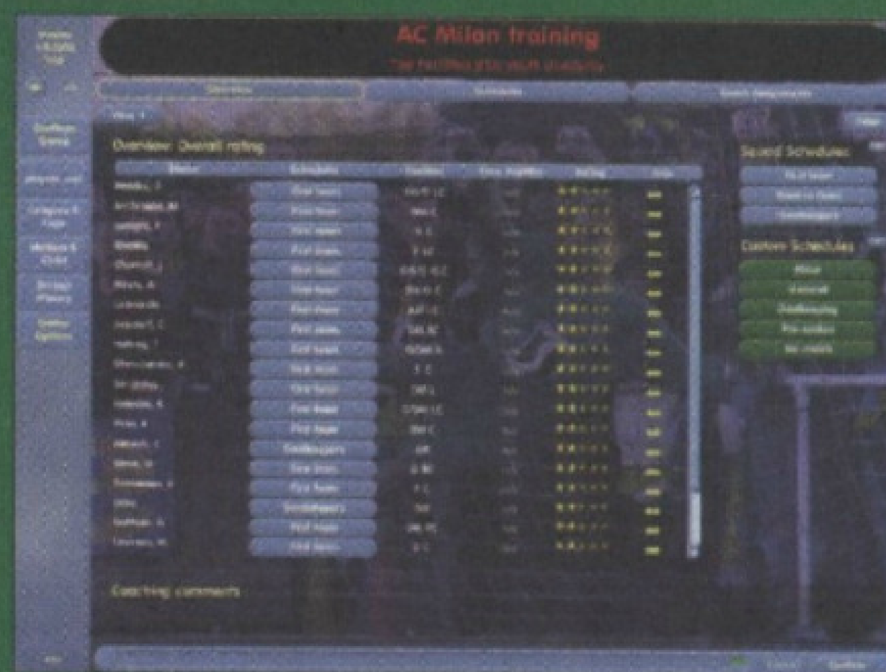
Agility：灵活训练。尽管不是高强度的体能训练，但球员们可以通过跑步、转弯来增强动作的流畅性，可改善队员的加速、平衡和协调能力。

Agility（GK）：灵活（门将）。让守门员教练来进行训练以增加反应和灵活性。

Closing-Down Session：紧逼训练。在这个训练里球员被分为三组，并被限制在一个范围内。其中两组要保持球在脚下不能丢球，第三组则要尽力去破坏他们的配合。不断跑动能使球员增加体能，锻炼他们判断球路的能力，互相交流和个人技术，同时也改善了他们的位置感、拦截能力以及相互间的配合。

Cross Country：野外拉练。对赛季前球员恢复状态特别有用，国外拉练可以增强球员的体能并减轻体重，同时这种训练对其他项目的训练也有多重作用。

Crossings：传中训练。这种训练可增强球员传中球和禁区内抢点的能力，中场球员可练习在右路起球传中，前锋球员可练习如何准确跑到



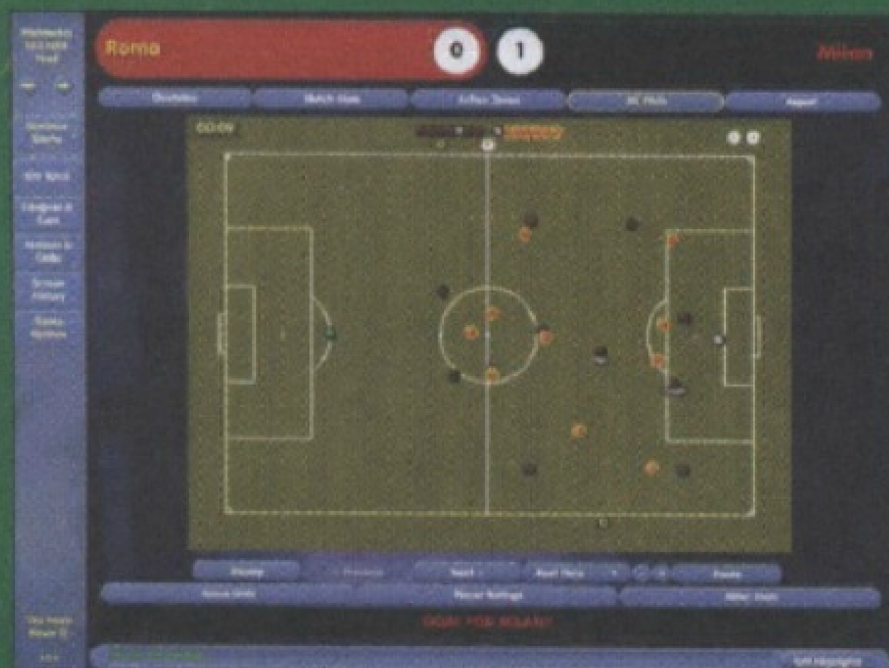
球队训练效果一览。

组图：9秒高速进球。


开场2秒，米兰队Figo接Inzoghi传球。


第4秒，Figo将球大脚传给向前插进的Inzoghi。


第6秒，Inzoghi接球后直接在禁区外一脚远射。


第9秒，皮球用了不到3秒的时间飞入网底。

点上接球。

Distribution：开球门球训练。让守门员教练进行训练以增加控球和开球门球的能力。

Handling：球感训练。通过守门员教练进行训练，来练习站位和球感。

Headings：头球训练。头球训练可帮助球员增强他们的颈部力量以便将头顶得更远，同时也增强了他们在危险情况下快速解围的能力和效率，球员头球摆渡、头球传球和头球攻门能力将会增强。

Overloading（Attacking）：半场攻防练习（进攻）。在半场攻防练习中防守球员比进攻球员少，进攻球员会尽量利用多出一人的优势来下底传中，前锋会通过训练来改进他们的跑位并逐渐适应球的落点。

Overloading（Defensive）：半场攻防练习（防守）。在这个练习中，攻击球员比防守球员少，能够增强防守球员保持防线的能力，并了解哪一部分的防守最容易受到攻击。这种训练可以增强盯人、配合以及站位能力，还能改善防守球员与守门员之间的配合。

Penalties：点球训练。让球员练习踢点球从而增加他们心理上的沉着冷静，在那些通过点球决胜的杯赛之前进行这样的训练很有用。

Pig in the Middle：抢圈游戏。这是中等强度的训练，球员必须在有限的范围内互相传球，另外由一或两个人负责抢球。这样的训练可以增加乐趣和轻松的气氛，球员也会增加他们的预见性和一脚传球能力。

Rest：让球员休息一下。

Set Pieces（Attacking）：定位球（进攻）。在这个训练中，球员会练习比赛中的进攻任意球，通过训练，主罚任意球的球员可发出准确的定位球、角球、点球和长距离界外球，球队将增加在这些情况下的得分机会。

Set Pieces（Defensive）：定位球（防守）。在这个训练中，守门员将和其他防守球员进行模拟实战中的定位球防守练习，这可以增强球员的预见性、盯人能力和站位。

Shadow Play：低运动量训练。慢节奏的训练是比赛前几天最佳的调整方法，可以使球员慢慢进入比赛状态，同时使球员增加球感、团队合作、判断力和走位。

Shooting：射门训练。这项训练可增强球员在禁区内外的意识，前锋球员也因能不断射门而获得信心，同时增强了球感和凌空射门的能力，还可训练球员用他们并不善长的那只脚去射门，其他好处还有增加球员的镇静、预见能力和远射能力。

Shot Stopping：挡出射门。这个训练可以增强守门员门前的站位和挡出对方射门的能力以及信心。

Sprints：冲刺跑。往返的短距离冲刺，可以增强球员的加速能力、速度和平衡性。

Tactical Training：战术训练。包括观看一些以前比赛的录像，学习战术知识和辨认哪些球员是危险人物，可以让球员学会分析对手的优点和弱点。这部分训练对于球队和球员个人来说都是非常重要的，球员能够增强他们的判断力和增加同全队的配合意识。

Tehcnique：技术训练。球员用身体的各个部分来练习停球和控球，可增强球员的控球、传球和带球的能力。

Training Match：训练赛。把主力球员分为一组，与其他球员进行一场完整的比赛，这种高强度的训练能够使球员有机会一起配合，但也会导致他们疲劳。此外该训练还可以改进传球、互相交流的能力和位置感。

Weight Training：力量训练。进行力量训练来增加肌肉的轮廓，包括腿筋、小腿、上身和颈部。偶尔进行这种训练可以减少球员受伤的机会，不过太多的力量训练会导致球员平衡能力、灵活性和速度下降。P



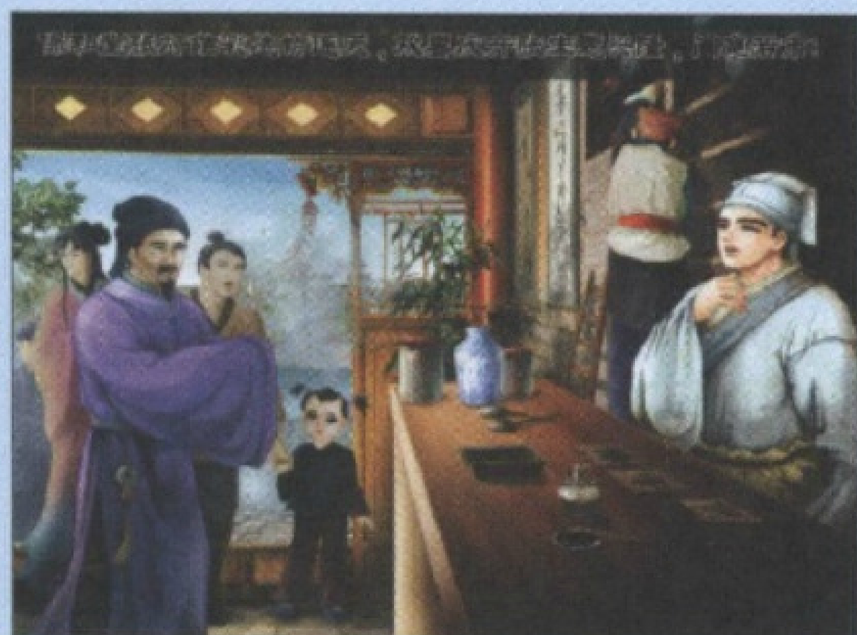
从越剧《白蛇传》到曾引发万人空巷的电视连续剧《新白娘子传奇》，白蛇与许仙的浪漫爱情故事一直是人们耳熟能详的经典民间故事。随着时代的变迁，相比作为主角的白娘子，性格果断泼辣、充满反抗精神的青儿似乎更受到大家喜爱。《青蛇》就是这样一款以小青为主角，融入大量模拟育成要素的武侠RPG。游戏中的时间观念十分强，无论是上课学习，还是触发剧情，都要依据时辰行事。

青蛇 法海恩仇录

■北京 青雪

总评 82	
制作	斯普软件
发行	新天地互动多媒体
载体	CD×3
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Win9X/ME/2000/XP
画面：	★★★★★★★★
音响：	★★★★★★★★☆
操作：	★★★★★★★★
娱乐：	★★★★★★★★
剧情：	★★★★★★★★☆
配置要求	CPU：PentiumⅢ 500MHz 内存：256MB RAM 显卡：8MB以上显卡 硬盘：3GB





保和堂初开业，生意兴隆。

绍兴30年3月4日

许仙的药铺保和堂开张了，生意兴隆、门庭若市，小青也高高兴兴地跑前跑后。这不，许仙想起店里尚缺几味药材，赶忙叫小青去大生堂问问王老板。路不远，跑过苏州城区，过了桥就是大生堂。交完差后，小青四处转转，不仅点拨了一个愚笨的书生，还帮大娘找回了女儿哩。



遇到一个分支任务。

绍兴30年3月5日

从今日起，小青开始正式在保和堂帮忙。不过这上工的第一天可不简单，保和堂门口3个昨天买了药的主顾正哭天喊地在骂呢！可恨那王永昌歹毒心肠，竟把霉烂走性的药材批卖给许仙，分明是存心要保和堂歇业嘛。于是小青匆匆赶回许宅大厅向白娘子禀报，还打算好好和王永昌理论一番。不过白娘子却让小青少安毋躁，说她已算出不日便要降下瘟疫，那时保和堂即可恢复声誉。当夜子时，白娘子悄悄来到小青床前将其唤醒，吩咐小青将葫芦内的符水谨慎均匀散布至城内各水井。哈哈！怪不得这瘟疫掐算得如此准确，原来是“自产”的啊。



小青帮人找到了女儿。





侠客仇断云被几名海盗截杀受伤。



小青佩带耳环的娇羞模样。



小青助仇断云运功疗伤反遭毒火。

绍兴30年3月6日

果然，散瘟之后，保和堂又是人山人海啦，小青也被委派专责管理药材和采购。

绍兴30年3月7日

在保和堂清理完账目后已是巳时，只听得店铺内许仙喃喃叫饿。小青这么温柔体贴，自然手脚麻利地赶在未时之前就买了点心回来。许仙一见大喜，不仅送给小青莲香活血汤、金丝万应膏，还叫小青闲暇之余多采药引，找他学习炼丹之术。

绍兴30年3月8日

小青特意起早去太湖畔采药引，却看到两名海盗欺负一名受伤的侠客仇断云。虽然自己武功不高，但还是要路见不平拔刀相助。杀退海盗后，小青扶着仇断云到虎丘山洞安顿下来，又用金丝万应膏给侠客止血疗伤（这伤要连敷3天药）。

绍兴30年3月9日

早上一起床，小青就在许宅大厅遇到正在庆贺的白娘子和许仙，还得到100两赏银。小青心里惦记那个受伤的仇断云，今明两天还要去给他敷药呢。另外，今日起可去许宅后花园向白娘子学习仙术了。

绍兴30年3月11日

今日已是小青第4次上虎丘了，仇断云外伤已愈，为报答小青救命之恩，将一把莫邪宝剑相赠，并愿竭尽所能传授武术。日后，当仇断云教小青第5招时，会不慎引发先前所中九冥玄阴之毒而呕血不止，那时需要小青回保和堂向许仙求来药方，并用海马和水银粉炼成怯邪拔毒散给仇断云服下才可继续修炼。

绍兴30年3月23日

今天，在苏州街和路人闲聊时，小青不仅两次遇到一名沉默的少年——小豆子，还在保和堂相谈。不过，他们都还不能预见到彼此纠葛的未来。

关键词

时辰：中国古代有十二时辰，每个时辰再分八刻；十二时辰与如今的24小时对照如下：卯时（5:00～7:00），辰时（7:00～9:00），巳时（9:00～11:00），午时（11:00～13:00），未时（13:00～15:00），申时（15:00～17:00），酉时（17:00～19:00），戌时（19:00～21:00），亥时（21:00～23:00），子时（23:00～1:00），丑时（1:00～3:00），寅时（3:00～5:00）

仙术：法力参数每达100时，仙术就会提升1级。对小青来说，仙术可是必修的生存课程，它只能通过学习提高，所以每日不可懈怠。学习时间为每日未时到申时，在许宅后花园，一天最多可以连续修炼4次。

武术：武功参数每达100时，武术就会提升1级。一开始小青只会青云掌，不过救了侠客后，每10课就能新学一招。学习时间是午时到未时，在虎丘山洞。要牢记的是，战斗时无论用仙术还是武术，每一轮攻击后都要点击鼠标右键切换到战斗菜单，否则就是一味乱打，容易死伤惨重。

医术：正气参数每达100时，医术就会提升1级。医术需要依靠炼丹（辰时到酉时，在炼丹房）、祭拜神明（卯时到酉时，在福济观）提升正气。

媚术：人气参数每达100时，媚术就会提升1级。通过向桃花仙子讨教提高，时间为寅时到卯时，在沧浪亭。

卦术：灵气参数每达100时，卦术就会提升1级。小青只要常常在自己闺房研读易经，或算算卦就可以了。

金术：财气参数修练每达100时，金术就会提升1级。金术的养成需要依靠药材期货交易，变卖特定丹药、物品，完成特定任务来提高。

绍兴30年3月25日

一早，许仙就在大厅如热锅蚂蚁一般团团转，原来是杭州的张太医下了单子，说要保和堂在5天内交出30瓶山豆根泄毒丸，可炼制所需的生鲜山豆根却不知何处可得。情急之下，许仙只有缠着神通广大的小青给他办了。苏州街上，小青带着小豆子回到保和堂，向他打听山豆根的情况。可巧，这山豆根正是金山岛名产，不过是寺院的镇寺灵药，不外售，看来只有小青亲自去采了。问得太湖畔的渡船是巳、午时发船，金山岛的渡船是未、申时发船后，小青溜进金山寺后院，听一扫地僧念曰："出家僧巡日巡夜，可还是得早起念佛作课到未时"，便暗暗记在心中。果然，到了未时，金山寺药圃和尚全部走光光，正是采摘山豆根的大好时机。虽然采摘过程中有武僧打扰，不过在小豆子的帮忙下，小青顺利得到山豆根一笼给了许仙。

绍兴30年3月28日

为了感谢小青帮忙，许仙给小青买了琉璃耳环一副，也正是这耳环，成为日后双姝情海生波的导火索。

绍兴30年4月5日

在王永昌的宅子里，小青首次听说4月14日是福济观吕祖诞辰，俗称轧神仙，到时医卜星相、说书耍艺、胭脂杂货一应俱全。小青回到保和堂后，兴奋地和许仙说起这个事情，还打定主意到时要去烧香拜拜。



绍兴30年4月14日

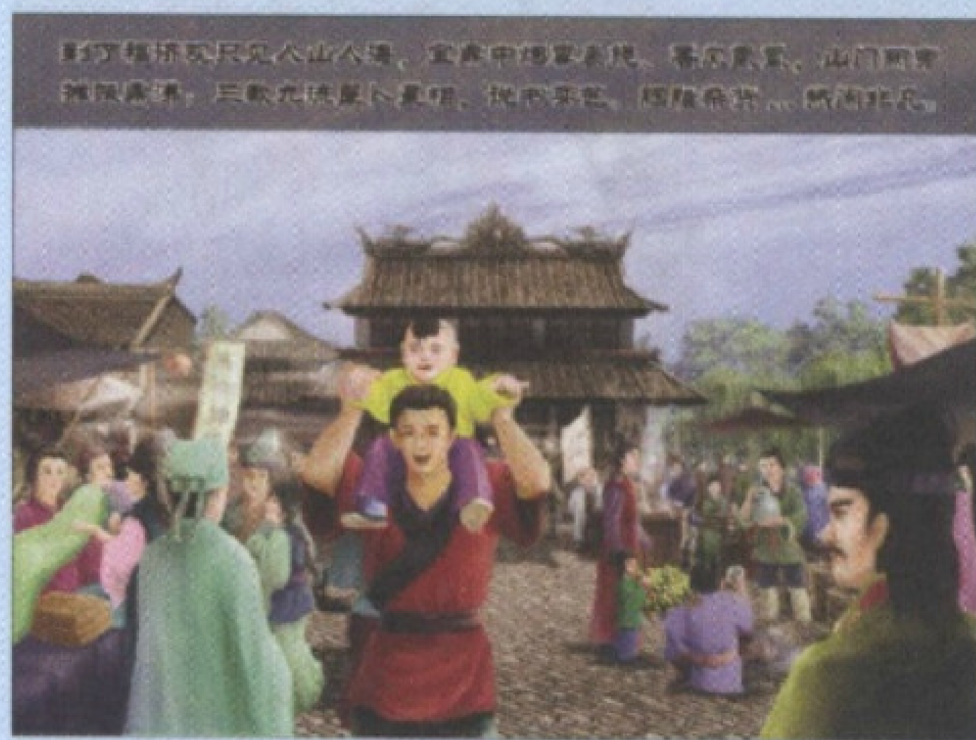
一早，许仙就说要去送人参，小青想起了庙会，赶忙跟着出门。一路上，小青大力陈述去庙会的好处，许仙自然是陪着去了。那福济观人山人海，热闹非凡，小青看花了眼、乐昏了头，一不小心就和许仙走散了，直到天黑才想起往家里跑。没想到在许宅门口，白娘子怒目相迎，门板上还贴着门神将军，红光炙炙挺吓人。原来许仙入庙亲近了道士，惹来满屋子符令，说是要抓妖孽。幸好小青仙术已有小成，抵挡了门神3个回合的进攻后，白娘子妙手收服门神。小青又去福济观庙口大战道士张瑛，那道士心存愤恨而去，日后还将卷土重来。

绍兴30年4月24日

昨日，听闻太湖畔茶楼来了个秋萍姑娘，清秀脱俗，弹得一手好琴。今儿小青也凑个热闹，前去听曲儿。未时来到茶楼，曲儿还未听，却见恶客人翻桌闹场。小青气愤不过，上去把恶人打得落荒而逃，并赠100两银子给秋萍父女，劝其赶紧去杭州投靠亲戚。离开茶楼后，就有江湖中人给



在许宅后花园学习仙术。



福济观庙会人山人海。



小青和许仙走散了。



恶客人茶楼翻桌闹场。



仇断云在虎丘再次遭恶人围攻。


桃花仙子赤足坐在桃花树梢。


白娘子端午现原形。


白娘子与白鹤仙子缠斗。

小青戴高帽，还询问小青师承何人。小青被其一夸，忍不住自得起来，忘了仇断云的嘱咐说漏了嘴。

绍兴30年4月28日

自从25日见过仇断云，他就开始闭关练功，算算日子，今天也该出关了。没料想上得虎丘，却看到仇断云再次被人围攻。恶徒虽然最后被打死了，仇断云却身中火云掌，还是小青给他服下仙方活命饮才得以保命。小青嘱咐仇断云好好修养，约定明日再来探望。

绍兴30年4月29日

早晨，许仙因昨夜白娘子辗转难眠的事情愁眉不展，小青于是自告奋勇去安慰白娘子。一问才知道，白娘子愁她和小青都是妖精变幻成的人形，一到端阳午时必会现形出丑，若再遇那满城洒雄黄酒、熏艾草，岂不枉将千年修行毁于一旦。

绍兴30年4月30日

为感激小青帮其铲除叛逆，仇断云特传授与她闭门独传口诀。一个时辰后，小青练成灵动惊虹雪剑法。

绍兴30年5月1日

今日，虎丘山洞只有一封信、一把剑，却不见仇断云身影。原来，仇断云怕心爱的人身陷江湖风险，留下凌云剑谱后悄然离去，从此天涯相隔。

绍兴30年5月2日

晚上，许宅大厅许仙、白娘子商议端阳种种祭拜采办事宜，还吩咐小青明日记得去南北货行买一对金华火腿、一篓咸蛋，去醉月楼买一尾黄鱼、一串粽子，办妥后交给白娘子做端阳祭拜供礼之用。

绍兴30年5月5日

端阳当日，巳时之前，小青提前到极阴之地——沧浪亭避祸。打败两只螳螂精后，亭子旁的一棵桃花树被解开封印，朦胧间幻化出桃花仙子，赤足坐在桃花树梢舒展身段。原来这桃花仙子本是株千年桃花树精，自唐朝末年吴越国戚孙承佑在此安宅造园，时有文人雅士游园吟诗作曲为乐，因而深受点化，化身人形，一心向往风花雪夜之情愫。北宋庆历年间，诗人苏子美收购此园，临水筑成沧浪亭，经年在此吟诗作赋，更是令她好不痴醉逍遥于此亭间，也引来螳螂精兄弟之觊觎。当苏氏门风败落弃园而去时，螳螂精兄弟便将其封印禁锢于此，今日幸得小青解救。闲话之间，午时已过，小青匆匆赶回许宅。进房后，小青惊见一条三尺白蛇张开血盆大口，正是白娘子之



原形！而许仙早已吓死在地上。原来正午时白娘子在房内通体炙热难耐，拼着千年修行免现原形，只好驱赶许仙去看龙舟。谁知他不放心白娘子卧病在家，上街买了瓶雄黄酒便即刻折返，还在白娘子恍惚难熬之际强行灌下，说是驱逐蛊毒瘴疠痧热之气。那雄黄正是克蛇虫之辈的毒药，白娘子当下胸如刀割，倾刻现出原形昏醉过去，而许仙也惊吓致死。无法，白娘子只好前往瑶池仙境，打算窃取南极仙翁的仙丹灵草救许仙起死回生。而小青则需在5月7日午时前，将五色土放在许仙胸前，好教他阴魂不散，藏于胸膛，再引三昧真火为头灯，并用元神灵气日夜守护。

绍兴30年5月6日

卯时，河边老百晓家，老百晓说五色土是吸收了千人精血、千剑魂魄以及天地灵气结合而成。现如今，五色土在活死人萧雨残之妻手中，他们住在大生堂旁，只要打败萧夫人就可得到五色土。在虎丘采药区，小豆子也告诉小青说，金山寺住持能空掌点灯，狂风吹不灭，那门功夫叫做摩尼三昧。

绍兴30年5月10日

卯时，头灯忽明忽暗，小青心中不安，遂驾莲云直飞瑶池仙境。趁白娘子与白鹤童子缠斗之际进入翠柏阁，言语骗过麋鹿童子，盗得灵芝仙草，又在苍松阁捡到御鸟笛一支。飞回苏州后，小青将那灵芝仙草进行煎培，扶许仙坐起，将那仙草琼浆慢慢灌入口，霎时许仙起死回生，就连已被吓破的苦胆也修补完好，许仙对小青暗生情愫。

绍兴30年6月7日

许仙还魂后，对小青呵护倍加，让白娘子看在眼里气在心头。终于，这日卯时，白娘子为了小青的琉璃耳环打翻醋坛子。酉时，二人又为许仙互斗法术，小青生气白娘子为许仙竟丝毫不念姐妹百年情谊而动手伤人，哭着夺门而出。

绍兴30年6月8日

醉月楼的人说，醉月楼的小二路经沧浪亭去送酒菜，两天都没回来，大家都怀疑莫非见鬼了。鬼？沧浪亭的事情桃花仙子最清楚不过，于是小青前去询问。经桃花仙子指点，小青往前走到顾府后门，只见一荒僻草堆中跌坐一人，声音微弱，正是醉月楼的店小二。小二回家后，却见顾锦云自远方翩翩走来，小青对他一见钟情。面对顾锦云，小青哭诉刚刚编就的凄惨身世，听得顾锦云心中不忍，带着小青回顾府，安排在后花园住下。

小青在顾府无趣，随便游走，在顾府穿廊被管家喝骂，又3次在园中被管家训斥，从此乖乖在书香斋伴读。这日，小青正欲伴读，顾锦云却一时兴起，带着小青四处参观，还体贴地给小青准备了桂花浴的一应用具。小青心中十分欢喜，得意忘形，下半身露出蛇尾悬垂于桶外，不

能力培养

养成项目	老师	地点	武功	法力	灵气	人气	正气	财气
武术	仇段云	虎丘	+			−		
仙术	白素贞	许宅后花园		+				−
卦术	自己	小青闺房			+		−	
媚术	桃花仙子	苍浪亭	−			+		
医术	许仙	练丹房			−		+	
金术	自己	账房		−				+


小青救许仙。



麋鹿童子中计后追杀而来。


小青首遇顾锦云。



小青随顾锦云游园。


小青陪伴顾锦云读书。


小青大战水云道长。


假白娘子和王永昌花园嬉笑。


许仙误认狐媚娘为白娘子。

小心被下人看到。从此，府里上下看到在花园中闲逛的小青都纷纷躲开。不过顾锦云对小青仍旧痴心不改，认为旁人都是诽谤。说也奇怪，自从上回受了风寒，顾锦云就一天比一天病重。于是顾夫人接走顾锦云，又先后找来了水云道长、悟虚长老除妖孽，惹得小青恼了，直闯顾府大厅。大厅内，白娘子慢慢现身，给小青讲了她和顾锦云的前世姻缘，又分析了现实利弊。为了顾锦云，小青忍痛斩断情丝，速速返家。

绍兴30年9月13日

清晨，许家传出许家香火后继有人。从此，白娘子深入简出，好生调养。

绍兴30年9月20日

说来也怪，小青今日先在保和堂看见白娘子与许仙轻浮谈笑，后在王永昌家附近的桥上又见白娘子独自走进王宅，居然还在后花园和王永昌有说有笑。白娘子一下子性情大变，小青心中生疑。

绍兴30年9月21日

有了昨日所见，小青今日又去王宅察看，而且又看到了白娘子和王永昌在花园喝酒谈笑。更为奇怪的是，前脚白娘子刚在许宅大厅交给小青补品，让她趁热拿去给许仙吃了，后脚白娘子就出现在保和堂与许仙谈笑，还对小青异常凶恶，真是匪夷所思。

绍兴30年9月27日



一早，小青去保和堂叫伙计把今天要送的人参拿给自己，可伙计却坚持说小青已经拿走了人参，追问下，小青得知“自己”往太湖方向去了。一路跟踪过去，原来是青蛙精小翠扮作自己，坐船渡去了沙洲。在沙洲水晶宫，鲤鱼精黑风大王告诉小青，正是那千年狐媚娘变幻成白娘子的模样。小青一听，难压心中怒火，赶回保和堂揭露狐媚娘，却被许仙阻挠，只好悻悻回到许宅去找真的白娘子商量。拖着白娘子去到药铺，却惊见许仙与一对假的小青、白娘子相处融洽，难辨真伪。没法子，白娘子和小青只好重返许宅，商议明日请许大姐前来做主。

绍兴30年9月28日

一早，小青请了家住铁匠铺旁的许大姐过来相商。白娘子交给许大姐罗汉护身法衣一件，请她今晚留许仙在自己府上暂住一宿，并将此罗汉护身法衣为他穿上，以便自己好放手惩治妖孽。许大姐离去后，白娘子差小青速去寻找男婴胞衣——紫河车，务必今日申时前归来让自己炼制赤子炙焰符令，防备狐媚娘千年月华阴寒之毒。小青去大生堂、王永昌宅走了一遭，得知河边巷里的李产婆有男婴胞衣，忙匆匆赶去用50两银子买来。赤子炙焰符令炼

成后，又经保和堂一番缠斗，狐媚娘、小翠逃逸。

绍兴30年9月29日

小青去水晶宫归还泣血珊瑚戟，又去保和堂旁边的孙大娘家给了100两银子作为谢金，了却了心事（若没给则有牢狱之灾）。

绍兴30年10月15日

这些日子，街上人纷纷传说，苏州城里有个采花大盗。为了打探情报，小青进了醉月楼。未时，在楼梯口吉拉厢房，猫女吉拉载歌载舞。小青绝口不提打探消息一事，只是吩咐摆上酒菜，二人饮酒作乐。酒过三巡，酒酣耳热之际，小青和吉拉意气相投，结为朋友，相约互通消息。

绍兴30年10月16日

听吉拉说，醉月楼有个装束特殊、冷若冰霜的女子，多在凌晨丑时买酒，出手阔绰。

绍兴30年10月17日

丑时，小青醉月楼遇到武护法打酒，便尾随其后，可是跟到灵岩山就丢了踪迹。

绍兴30年10月18日

丑时，小青又去醉月楼，二度跟踪武护法到灵岩山馆娃宫大门外，只听见里面歌舞升平。

绍兴30年10月22日

从20日起，小青就看到小豆子在灵岩山、虎丘、太湖畔这3个地方乱转。今天，小青终于忍不住了，在灵岩山一把揪住了小豆子。原来他正在为主持师父采药治病，现在还差一味琉金舞茸，这是一种非常稀有的菇蕈。小青去保和堂、王永昌宅问过，才知道琉金舞茸是最珍贵的菇王之王，一朵一朵层层叠叠盘生在千年老树上，犹如霓裙舞者，十分稀罕。不过听说最近大生堂来了个冰山美人儿拿来的药帖正是炼制琉金舞茸霁寿丹的方子。听喜官说，那冰山美人儿也恰巧住在灵岩山馆娃宫，真是巧了！在小青的央求下，喜官答应让她代替送药。

绍兴30年10月23日

亥时，大生堂附近桥上，小青接过喜官背上的药材前去馆娃宫。小青大喊“圆顶金光充帝阙，明宫紫气捧玄门”的暗号后，文护法现身。趁其放置药材时，小青从右边走廊溜到云霄花园。只见花园内一

服装设计

服装名称	用料	金钱	治装时间
海韵	针织亚麻、贝壳、幻彩珠光鳞片	100两	绍兴30.3.4~4.15
仲夏	天蚕丝、荷花绣缎、翡翠	150两	绍兴30.3.20~5.10
凤舞	虎皮、孔雀羽、熊皮草	200两	绍兴30.4.21~9.10
战神	琉璃丝绢、青铜臂环、小羊皮	250两	绍兴30.5.11~9.30
霓裳	绸缎、琉金手环、七彩琉璃珠	300两	绍兴30.9.11~10.30
雪媚	羽绒、灯心绒、白狐毛、珊瑚	350两	绍兴30.10.1~31.2.20
梵天	雪纺纱、霓光彩带、珍珠	400两	绍兴30.11.1~31.3.20
肚兜	金丝棉、绮萝绣线、月光幻镜	400两	绍兴31.2.21~4.15


真假白娘子相遇保和堂。



小青为打探情报来到醉月楼酒楼。


醉月楼猫女吉拉载歌载舞。



小青在灵岩山找到了小豆子。


馆娃宫深夜歌舞升平。


馆娃宫宫主飘然出现。



救出桃花仙子。

棵千年老树，张牙舞爪，树干上寄生的正是琉金舞茸。可惜还未摘取，浑身邪气的宫主就飘然出现，还执意要渡小青入教进宫。小青一想，救人要紧，不如先敷衍虚应入教，便满口答应，拿着琉金舞茸先行离去。卯时，太湖畔，小青见了小豆子，并随他一同回金山寺小草堂炼制丹药。

绍兴30年10月26日

一早出门，小青随文武护法前往馆娃宫接受入会仪式。正在等待时小青在正殿前院巧遇桃花仙子，得知馆娃宫的宫主原来是个无恶不作的蝎子精。那蝎精在桃花树根设了白蚁穿心阵，软禁桃花仙子在此炼制独门仙丹。经桃花仙子指点，小青从云霄花园的水池藉水道逃出，回到沧浪亭大破白蚁阵，先救出桃花仙子。之后小青前去醉月楼吉拉厢房，请她相助在酒里下毒，减杀蝎子精的内力。子时之前，小青回到馆娃宫，入教庆典正式开始。正殿中，大家把酒言欢，歌舞升平。正当大伙喝得醉意正浓之际，宫主离去前往云霄花园，小青也随后跟过去，二人斗法，蝎精不敌，现出原形逃走。

绍兴30年10月28日

沧浪亭内，桃花仙子交给小青一瓶桃花迎春紫河车，作为送给大英雄的礼物。

绍兴30年11月14日

前几日，小青从衙门口的捕快那里听说淮安城告急，如若淮南节度使顾锦云平不了凤凰山之乱，恐被诛连九族。小青为这事心事重重，最终决意前去讨伐这帮妖孽，一来为天下苍生，二来为还顾锦云这份恩情。

绍兴30年11月15日

淮安城，小青直闯凤凰山，却被白虎七煞封印堵住去路。无法，只好回城向布衣老叟讨教，又找来和合月光杯与冰雪聪明丹，请布衣老叟制成月牙泉突破封印。而后在心月宫入口，小青被丧门五鬼封印再次拦住去路，这次布衣老叟告诉小青去找一个西藏佛教的法器。从淮南结度使官邸拿到金刚萨棰降魔杵后，小青杀入心月宫，除掉罪魁祸首狐媚娘。不过狐媚娘临死前设下玄武摄魂幡，一时间淮安城蛊毒瘴疠、民不聊生。听王遥真人说，只有那瑶池仙境的晨曦朝露才可破解玄武摄魂幡，于是小青勇闯瑶池仙境，在苍松阁求得瑶池玉露，又去心月宫泼洒，净化生灵（城内那老丐乃洪长老，请他吃饭可习得飞龙在天）。

绍兴31年2月13日

前两日，小青去金山寺四处找寻小豆子，可是都不见踪影。今日未时，小青在金山岛瀑布见一和尚以血肉之躯承受瀑布千均盖顶之气势，十分令人拜服。而且她还觉得那和尚有些面熟，于是在接下来两天的未时，小青都去金山岛看和尚瀑布灌顶。

绍兴31年2月16日

未时，金山岛瀑布却不见在此修行的和尚。在金山寺药田，守药田的尚也也鬼鬼祟祟地去了江边，小青尾随其后，居然听见了几个和尚密谋毒害主持的大阴谋。来到金山岛草堂，小青终于找着小豆子，

诸神圣诞

诸神圣诞名称	时间
上元天官圣诞	正月十五
济公菩萨佛辰	二月初二
观世音菩萨佛辰	二月十九
玄天上帝万寿	三月初三
太阳星君圣诞	三月十九
天上圣母圣诞	三月二十三
文殊菩萨佛辰	四月初四
释迦佛祖佛辰	四月初八
神农先帝万寿	四月二十八
七星娘娘千秋圣诞	七月初七
王母娘娘圣诞	七月十八
雷声普化天尊圣诞	八月初五
孟婆尊神千秋	九月十三
青山灵安尊王千秋	十月二十二
安南尊王千秋	十一月初四
阿弥陀佛佛辰	十一月十七
九连菩萨佛辰	十二月十九

不过小豆子已经皈依佛门，法号法海。听说老和尚已传法海衣钵，小青急忙把刚才在江边听到的阴谋告诉法海，两人急急冲到禅房前。法海进入禅房后，小青在门口护法。没想到的是，当小青力战众僧后，从禅房出来的法海却仿佛换了个人，不仅喝斥小青为妖孽，还责令小青快快回去，转告白蛇离开许仙，再送许仙前来金山寺落发皈依……

绍兴31年3月3日

自从2月29日起，小青每日入夜均过来探望猫女吉拉，而吉拉香闺门外连日来一直有两个行踪可疑的大汉。今日，小青终于忍不住询问。吉拉见小青确有心相助，遂吐露自己的真实身份，并请她凭借暗号“滚滚黄砂吹大漠，天山雪狼啸寒月”到铁匠铺取轰天雷设计图，明天前往沙洲，亲手交给一位叫噶邬冽的武士。

绍兴31年3月5日

一清早白娘子就感觉眼皮跳，原来是小和尚化缘化到了保和堂。小青劝阻许仙不住，许仙还是捐助了重塑观音菩萨的檀香10担。

绍兴31年3月5日

白娘子找许仙查账，在许仙的恳求下，小青把檀香的开销用药铺里的抓账冲销。

绍兴31年3月8日

昨日，在福济观庙口小青听书生和字画摊老板说，城里来了个呼风唤雨的道士。果然在未时，小青一眼就看到道士张瑛出现在庙口。跟着来到大生堂附近，一老翁告诉小青说，张瑛早晚都在灵岩山修练。



绍兴31年3月13日

酉时，小青在苏州城内通往灵岩山的路口埋伏，跟着张瑛到灵岩山山洞，赫然发现张瑛正在蛊养一只蜈蚣精。事态严重，小青决定先不打草惊蛇，查清楚这老道搞啥鬼再作定夺。此后，小青又三度在酉时到灵岩山山洞观察张瑛。这日，张瑛修炼完蜈蚣精并将其装入黄金盒，前往苏州城蛊惑许仙，让许仙把这黄金盒放在白娘子床顶莫被瞧见。小青正准备现身阻止之际，蟹将从身后出现，引小青至水晶宫，助她借走混元金斗。这混元金斗专门破解撒豆成兵、纸人、蛊毒之法术，保证不伤无辜。小青赶回许宅主人房，正看见蜈蚣精凶行恶状，逼得白娘子心惊胆战、无路可逃。收拾了蜈蚣精后，小青赶去灵岩山洞口收拾张瑛。张瑛战败后，小青以慈悲为怀放了他一条生路，自行回去照顾白娘子。

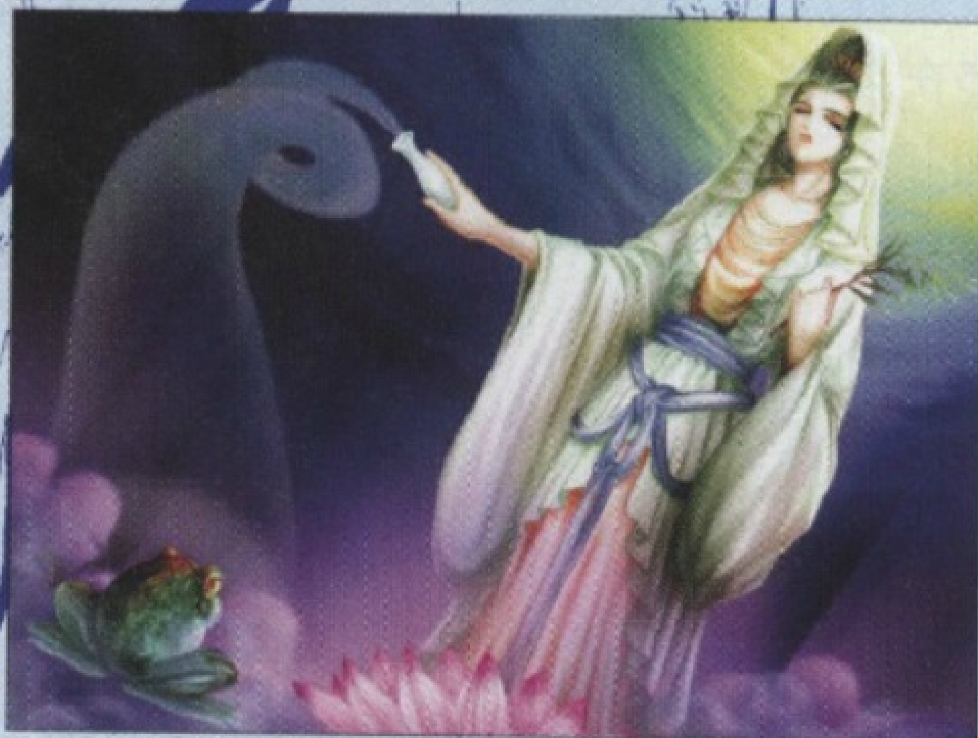
绍兴31年4月20日

小青在保和堂收到金山寺送来的开光法会请帖，想起那日法海所为，小青愤怒地将帖子撕碎抛出药铺。当日回家





白娘子水漫金山。



法海战败化为蛤蟆被观音收服。

后，白娘子给小青讲述了她和法海之间的千年恩怨，原来一切都是宿世因果。

绍兴31年4月21日

小青到药铺后，发现许仙已经去了金山寺的开光法会，急忙跑回许宅和白娘子赶到金山寺。一路苦斗，二人终于来到金山寺宝殿前广场，却见许仙盘坐，法海站在一旁准备给许仙剃度，旁边有一群和尚盘坐诵经，木鱼声、钟声绵绵不绝。白娘子苦苦哀求，法海却不作理会，反派出大量武僧围攻，白娘子见状命小青请来水晶宫鲤鱼精黑风大王，二人联手施法引湖水水漫金山。

白塔内，小青几经辛苦终于救出许仙。可是在广场上，法海已将黑风打回原形，奄奄一息，白娘子也跌坐一旁，虚弱地抱着一名刚出生的小男孩。法海持金钵对白娘子念咒施法，白娘子痛苦地跌坐在地上。许仙苦苦哀求法海放了他娘子和孩子，可是法海不动半点恻隐之心，一边施法一边与小青展开最后决斗……

最终结局

1.成为女神：法海战败化为蛤蟆被观音收服，白娘子恢复自由与许仙一家团聚。小青由于在世期间用功行善仁德兼备，除妖伏魔仗义行侠，如今功德圆满荣登仙班，特被封为青龙使者掌管东方，又称东方玄女。

条件：打败法海，武术大于35，仙术大于35，卦术大于35，媚术大于35，医术大于35，金术大于35。

2.成为小仙子：小青脱离蛇性荣登仙界，成为西王母身旁之玉女。

条件：打败法海，仙术大于30，卦术大于10，医术大于20。

3.成为魔女：小青杀性大发，杀了法海终入魔道，盘据心月宫密修魔法，天下恐怕永无宁日。

条件：打败法海，仙术大于30，医术大于20，金术大于10。

4.成为女侠：小青在此战中悟出剑道，为更上一层楼，决定参访名师学艺，终于创立青云剑派，成为武学一代宗师。

条件：打败法海，武术大于35，仙术大于10，医术大于10。

5.成为国师：京师降旨，小青平定凤凰山有功，朝廷册封为神风大元帅，即日起走马上任，为大宋训练第一支娘子军团，写下一页美丽辉煌的战史。

条件：打败法海，武术大于20，卦术大于35，金术大于10。

6.成为淮南节度使夫人：小青风风光光嫁进顾府，成为人人称羡的节度使夫人，旺夫益子，一生荣华富贵。

条件：打败法海，卦术大于15，媚术大于25，完成顾公子剧情。

7.成为许仙之妾：白娘子心知劫数难逃，交付小青好好照顾梦蛟，并要许仙将小青纳为妻妾，姝代姐职回到苏州，一家人过着平凡的生活。

条件：打败法海，媚术大于20，医术大于20。

8.成为隐居侠客之妻：小青告别白娘子一家人，原想回到山林继续修行，却巧遇侠客。奈何红尘未了，于是旧情复燃，互订终身，从此过着只羡鸳鸯不羡仙的侠侣生活，漂泊江湖行侠仗义。

条件：打败法海，武术大于30，媚术大于20。

9.成为女神医：小青脱离蛇性成为人类，由于平时喜欢研读歧黄之术，回到苏州继续悬壶济世成为南宋第一女神医。

条件：打败法海，武术大于10，卦术大于10，医术大于20。

10.成为药材经营之神：由于经营药材期货手腕高超获利极高，短时间内将保生堂转型为江南第一大药材批发商。并一手扛起许家的重担，终生未嫁。

条件：打败法海，媚术大于10，医术大于10，金术大于20。

11.成为女尼：受到法海点化皈依佛门，在金山寺女众别苑剃发为尼，青灯常伴一心向佛。

条件：打败法海，仙术大于30，卦术大于10，医术大于10。

12.成为钱塘江蛇精：不学无术、莽撞行事三番两次找法海寻仇，被法海击败现出原形。小青化为青蛇哀怨地回到山林，白娘子被禁锢在雷锋塔下万年不得超生，留下许仙抱着嗷嗷待哺的小梦蛟，无语问苍天。P





小青一生荣华富贵。



小青漂泊江湖行侠仗义。

某人：真没想到暴雪居然将这么好的东西免费送给我们！

上帝也疯狂

——《魔兽争霸Ⅲ》地图制作入门教程

■偶游网 Sodoes & Lice（虱子）

WarCraft Ⅲ World Editor（简称WE），是暴雪巨作《魔兽争霸Ⅲ》所附带的功能强大的地图编辑器。世界上很多地图制作高手已利用WE创作出了类似《反恐精英》、《暗黑破坏神》、《雷电》、《大富翁》等经典游戏的魔兽版，可以说用WE只有想不到，没有做不到。WE功能如此强大，其实不难掌握，因为暴雪已将它做得再"傻瓜"不过了。当你决定使用它创造地图时，摆在你面前的不过是一大堆"积木"，你只要发挥自己的创造力，就能将其摆放出一个自己想象中的世界来。是不是已经等不及了？让我们赶快启动WE来制作属于你的一部舞台剧！

物件管理器
触发编辑器
地形编辑器
声效编辑器
单位编辑器

WE由四个主编辑器还有个功能强大的物件管理器（Object Manager）组成。四大编辑器分为地形编辑器（Terrain Editor）、单位编辑器（Unit Editor）、触发编辑器（Trigger Editor）、音效编辑器（Sound Editor），四者关系如图，其中要属地形编辑器和触发编辑器功能最为强大。本文将以四大编辑器为主线介绍WE，并以官方RPG地图WarChasers的制作方法为例，由浅入深地讲解构建一幅魔兽地图的思路。（注：本文使用的软件为英文版WarCraft World Editor 1.05版）

搭建舞台场景——地形编辑器


图一


图二

WE基本元素之一。光用地形编辑器就能制作出简单的对战地图。由于它被设计得"傻瓜化"，就算是新手操作起来也非常容易，仿佛Windows画板一样。

通过魔兽争霸快捷程序组运行World Editor之后看到如图1界面，这便是最基础的地形编辑器。

①上方为菜单栏，与其它的Windows软件类似，在这里可进行WE的所有指令操作。

②WE的主编辑视窗，通过它看到所编辑地图的全貌。

③辅助视窗，对你编辑地图有一定帮助，不过会影响到速度。

④工具面板，相当于一个巨大的素材库，能很方便地添加物件到地图。

⑤状态栏，记录了包括鼠标位置、鼠标所选物件的名称等附加信息。

看过地形编辑器的构造之后，我们来学习如何绘制地图的基本场景。第1步，新建一张地图（File→New）（如图2），这时你会看到网格——暴雪为了方便玩家合理安排地图构造而设计的类似一些图像编辑软件的引导线（可通过View→Grid→None来消除它）。首先，我们使用工具面板的地形面板（Terrain Palette）（图3）来创建一些山和水之类的自然地貌。A部分用来调整地形纹理以及绘制分界线。B部分调整悬崖、海水以及地表类型，不过在这里请注意两点：第1，只能在高度差为1，而且宽度至少为三个中型网格，长度在五个中型网格以上的地形间创建坡道（Ramp）。第2，不要在小范围内同时使用两种悬崖类型（Cliff Type），这样可能会造成地表贴图错误。在完成了地形纹理设计和悬崖调整以后，使用C部分的地形高度选项来使地形变得更自然点儿。在调整高度时，建议使用D部分的笔刷选项，将笔刷调整到最大，这样可省下不少力气（图4）。

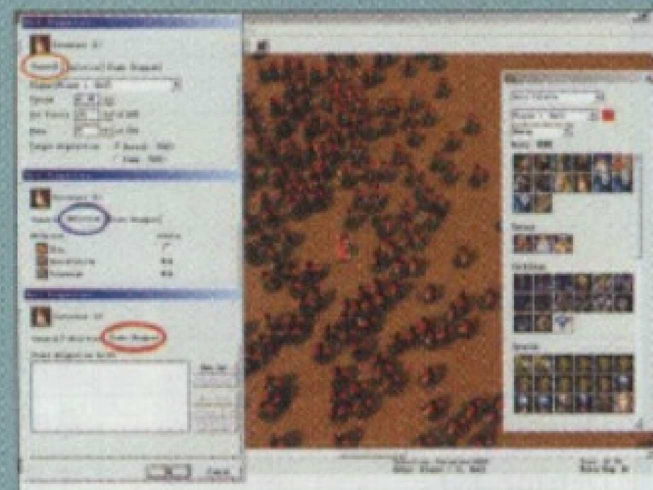

图三

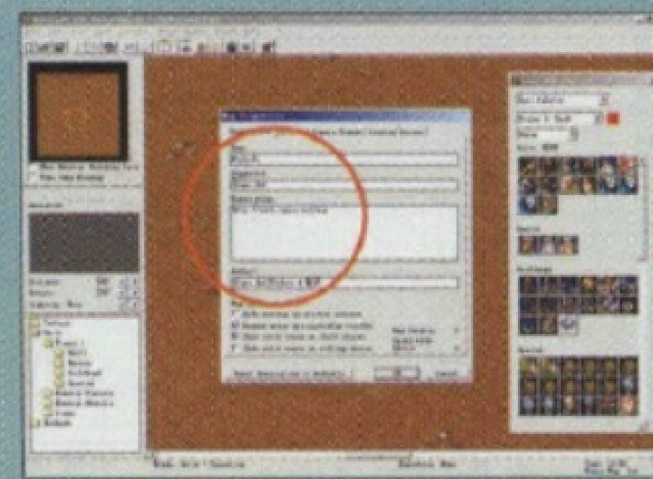


图四


图五


图六


图七


图八

对自己创造的地形满意吗？光秃秃的可不好看，想加些树木、小鸟还有瀑布之类的修饰就需要用到摆设面板（Doodad Palette）了，点选工具面板上方的选择框或点击Layer→Doodad来切换到摆设面板（图5）。当你创建类似箭靶的物品时，会发现大小与方向都是随机的，这时你既可将四部分的随机大小和随机方向取消，然后重新添加摆设，也可通过双击调整摆设，然后输入数值来改变大小、方向和种类。如果你只想大致地调整一下方向，则使用Ctrl+鼠标左键点击/拖拽（图6）。

嘿嘿，接下来就是为你的地图添加有生力量了，用相同的方法切换到单位面板（Unit Palette），相信到这里魔兽玩家应该不会陌生，你可随意添加任何兵种和建筑到地图上（图7），不过要注意，当准备创建中立生物或构建敌人基地时，别忘了更改上方的玩家哦（默认是Player1 Red）。同样能通过双击已建立的单位来更改所有者，也可使用鼠标框选或用Shift+鼠标左键来选择多个单位进行批量修改。除了所有者以外，单位的属性面板和摆设的属性面板还有很多不同的地方，其中的技能栏可激活所编辑单位的技能，而掉落物品栏多半用于设置中立生物死亡时掉落的物品。当然，游戏地图都需要有起始点，在单位面板中Buildings的最后一栏找到起始点（Start Location），然后将它创建在地图上的任意地方。别忘了作为对战地图，至少要有两个起始点。接下来需要做的就是为你的对战地图加上一些小修饰了：点击菜单Scenario→Map Description，在Description栏里你可修改地图名称、游戏人数和地图说明，作者栏里签上你的大名（图8）。最后测试一下地图（Ctrl+F9）就可存盘了。一张简单的对战地图不就出来了？

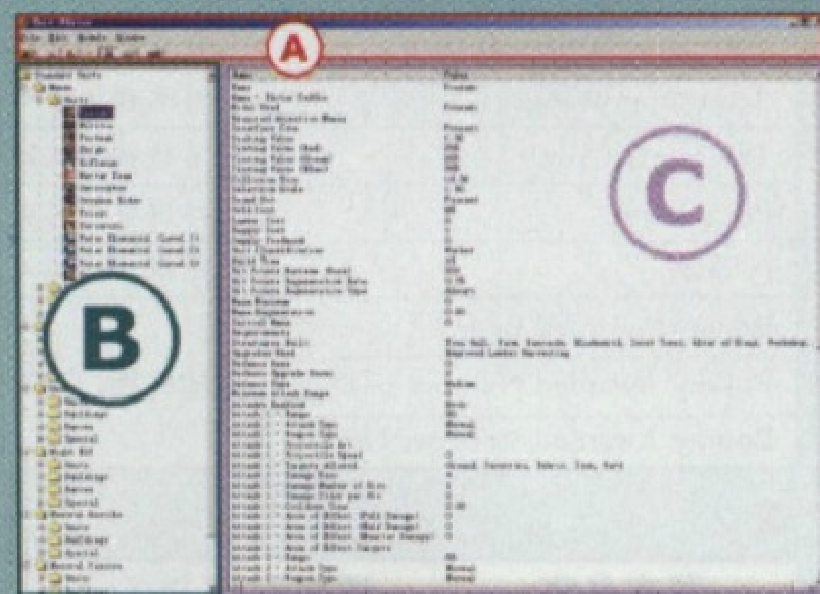
地形编辑器技巧

1.点击菜单File→Perferences可对WE进行优化，如果你总是忘了存档，那么在General栏中设置AutoSave的时间来开启自动存档，至于其它选项大家可根据喜好来调节。

2.通常在设计完地形以后会通过点击菜单View→Pathing或按快捷键P开启路径选项，用来检查道路是否可通过，其中紫色代表不能通过。

3.当为单位面板时你不能点选到摆设，需要切换到摆设面板；同样，当在地形面板时，只能对地形进行操作。

排练演员——单位编辑器



图九

大家肯定不会满足于只创造简单的对战地图，就像有了电脑不光只学打字一样。想学会如何驾御WE添加一些有个性的元素，这时我们就要用到下面的单位编辑器了。

单位编辑器功能很强大，因为官方经常用来调整平衡性，所以使用它就好像编辑QQ个人资料一样简单。本节将介绍如何使用它，并且主要对各个可修改选项加以解释，让大家可尽情发挥想象力创造新的单位——善恶美丑高矮胖瘦，完全由你选择。

用F5打开它以后，我们可看到A部分是与地形编辑器同样的菜单栏和快捷按钮栏，单位编辑器的菜单命令非常少且比较简单。B部分是单位树，在这里你可全览所有单位。C部分则是显示在B部分选择单位的详细数据，你要做的就是在此对各项数据进行修改。通过点击菜单File→New Custom Unit新建自定义单位，弹出新建单位窗口，其中名字可在创建后再编辑，最主要的是选择参照单位，也就是要你选择想在哪个单位的基础上进行编辑。选择了之后会在单位树的最下方看到新建的单位被放在了Custom Units目录下，点选刚才新建的自定义单位，通过右方的编辑窗口对数据进行修改（图9）。

因为编辑器里面可编辑元素多得恐怖，而且有一些玩家在游戏中都没有见过，所以我只对常见的项目进行解释（见表1）。

注释 伤害值的计算：例如9级石头人的基本伤害值为60，伤害值随机数为1，随机伤害值为8，我们就可算出石头人对地攻击的最大伤害为60+1×8=68，最小伤害为60-1×8=52，即伤害值范围为52～68。金钱奖励的计算方法同理。

以上是普通单位的编辑介绍，在编辑英雄单位时，有以下特有的修改选项（见表2）。

在设置完了这些让人眼花缭乱的单位数据及属性后，不要忘了通过点击菜单File→Export Unit Settings来将所改动的单位数据存储到文件中，然后再在你自己设计的地图上使用Import Unit Settings来调入修改了的数据。

表 1

英文名称	功能解释
Name —— Editor Suffix	用来在单位树中区别同名的单位，游戏中不会看见。
Model Used	更改单位的模样，如果喜欢能把英雄改成你的样子。
Required Animation Names	在高级地图编程时才偶尔用到，大家不必理会。
Interface Icon	游戏中选中单位时下方出现的动态头像模型。
Scaling Value	想让农民变成巨人吗?
Tinting Value	可对单位的颜色进行调整，例如龙的颜色。
Collision Size	碰撞体积：修改单位大小只是在视觉方面有影响，而修改这里，则是修改单位体积的本质了。它好似以单位中心为圆心，碰撞体积数值为半径画的一堵无形球体一样。农民的碰撞体积为16.00，大多数英雄的碰撞体积为32.00，这也就是为什么人族高手Kua能使用四个步兵和一个山丘之王轻易围住一个英雄，而不容易围住一个农民的原因。
Selection Scale	在游戏中点选单位时，绿色圆形选框的大小。
Unit Classification	修改该单位的类别，例如选择机械（Mechanical）则该单位可被农民修理，而选择召唤（Summoned）则能被驱散。
Requirements	训练/建造该单位所需的条件。
Structures Built	修改该单位之后可建造的建筑物。
Upgrades Used	修改升级项目会对该单位产生的影响，例如步兵的防御盾。
Defense Base	该单位初始防御力。
Defense Upgrade Bonus	每升一级防御该单位防御能力增加的点数。
Defense Type	可将该单位护甲修改成常说的建筑型盔甲、轻甲等类型。
Minimum Attack Range	最小攻击距离，可让该单位变的同投石机一样。
Attacks Enabled	自定义该单位能否攻击、拥有攻击方式的数量。
Attack Range	攻击距离，即该单位的射程。
Attack Type	分为无、普通、溅射、攻城、魔法、混乱6种攻击类型。
Targets Allowed	选择该单位允许攻击的目标，如农民可攻击树木。
Weapon Type	只是修改攻击时的特效，对攻击的本质没有影响。
Projectile Art	基础伤害，该单位攻击时对目标造成的伤害中间值。
Projectile Speed	
Damage Base	
Damage Number of Dice	伤害值随机数，用来计算最大伤害和最小伤害（注释）。
Damage Sides per Die	随机伤害值，用来计算最大伤害和最小伤害。
Area of Effect	Full Damage即对目标单位造成的伤害，Half Damage和Quarter Damage都是对目标周围的单位造成伤害值。
Area of Effect Targets	可限定受伤害的单位类型，例如奇美拉对地面部队的片伤害攻击会对己方造成伤害。第2种攻击方式与第1种攻击方式相同，大家可能会有疑问，如果在第1种攻击方式中将允许攻击目标选全，那么第2种攻击方式还需要吗？我想如果大家不想看见石头人对空中部队也是跑过去挥拳头的话，那么最好还是用设置好第1种和第2种攻击方式来区别一下吧。
Caster Upgrade Names	分别为施放者升级项目名称、施法者升级提示、施法者升级效果，很少会用到，而且用处很小，在此不加以解释。
Caster Upgrade Tips	
Caster Upgrade Ar	
Targeted ast	在这里能将路上走的农民修改成空军，气死对方英雄。
Movement Type	就算把农民的类型改成了空军，但他还是不能飞，于是，还需要修改移动类型和移动高度来让他们真正成为空军。
Movement Height	
Movement Speed Base	这个决定了该单位移动的速度。
Movement Turn Rate	关系到该单位改变方向时转向的速度，越小则转向越慢。
Formation Rank	在游戏中指令部队移动时，这个数值决定了该单位在部队中的位置，大致分为前0中2后4。
Acquisition Range	调整远程攻击部队的攻击距离。
Transported Size	该单位被装入地精飞艇等运输单位时所占的容积。
Point Value	杀掉该单位可获得的基本经验值。
Priority	优先权，一般人机对战时，电脑都是通过优先权来判断先攻击哪个单位的，值越小则越不容易被攻击。
Bounty Awarded Base	基础奖励、奖励随机数和随机奖励值，计算方法同伤害值一样，见注释。
Bounty Awarded Number of Dice	
Bounty Awarded Sides per Die	

表 2

英文名称	适用于	功能解释
Primary Attribute	英雄单位	决定了该英雄是力量型、敏捷型或魔法型。
Hero Abilities	英雄单位	最多可学习5种不同的英雄技能。
Tooltip-revive	英雄单位	该英雄复活时的有关提示。

另外编辑物品时也会有些不同：

表 3

英文名称	适用于	功能解释
Number of Charges	物品	获得该物品时的数量，例如否定权杖的数量为3。
Actively Used	物品	决定该物品为消耗型物品或者是永久型物品。
Perishable	物品	决定该物品放置在地上长时间是否会消失。
Can Be Dropped	物品	决定该物品是否可被丢弃。
Dropped When Carrier Dies	物品	决定是否在拥有者死亡以后自动落下。

单位编辑器技巧

用单位编辑器来让一个单位变成无敌（Invulnerable）。很简单，修改该单位的能力选项，再点选添加能力（Add Ability），然后你可以从单位（Unit）能力面板中找到Invulnerable（Neutral），选择它便可以了。

编辑建筑单位时，同样会有特殊的选项：

表格 4

英文名称	适用于	功能解释
Pathing Map	建筑单位	当选择建造建筑物时便会出现的绿色矩形。
Upgrades to	建筑单位	决定升级该建筑到何种建筑。
Researches Available	建筑单位	该建筑可研究的科技。


图十

展开剧情——触发编辑器

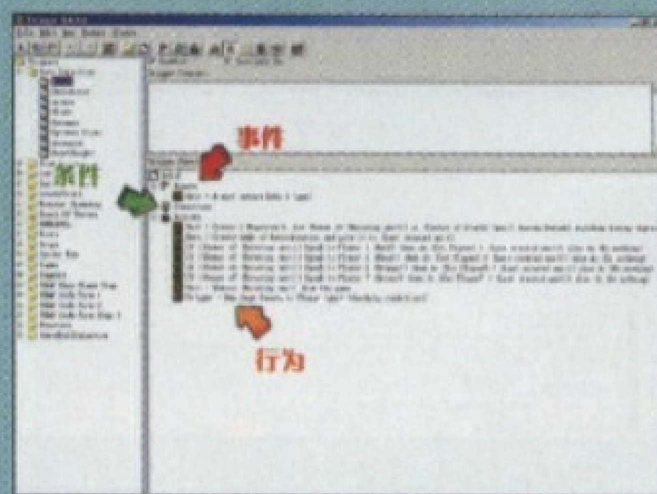
触发编辑器是WE的灵魂，魔兽RPG无限的内涵就是因为它的存在。在此节，我们通过分析经典RPG地图WarChasers（大家可在魔兽争霸游戏目录的Maps\Scenario下找到它）中的几个设计要点，来对触发编辑器有基本的认识。

打开地图WarChasers可看到它的全貌（图10），不要光顾着欣赏地形，这些在上面讲述的地形编辑器中你同样能做到。在讲解范例之前，先来了解一些触发器的基本常识。首先是域（Region）的概念，它是地形编辑器与触发编辑器之间最重要的一道桥梁，绝大多数的触发器（Trigger）都与它有关系。通过工具面板→域面板（Region Palette）来显示地图上的域，大家会看到地图上有许多不同颜色的矩形框，这便是域了，其中每个矩形框都是一个域。域面板简单地分为两部分：一部分仅为一个快捷键按钮，当激活时（绿色）为增加域，当取消激活时（灰色）为编辑域的大小或移动/删除域；另外一部分是域列表，在这里通过双击域名，视窗会跳转到该域所在区，并且还可在域名上单击鼠标右键→编辑域属性（Edit Region Properties）来修改该域的详细资料，除了修改名字和微调域大小以外，还能改变域的颜色（Select Color）、天气效果（Weather Effect）和声效（Ambient Sound）（图11）。



图十一

了解过域以后，可进入触发编辑器的学习了。按快捷键F4打开触发编辑器，有一个类似单位编辑器的窗口摆在了面前。让我们来看看它的结构（图12）：最上方的是菜单栏。往下左边是触发器树，类似于单位编辑器里的单位树。目录下出现的文件便是触发器，左键单击触发器会打开编辑视窗。位于编辑视窗上方的文本框为备注框。备注框下方的便是触发器编辑主视窗了，这里需要讲解的是触发器分为事件（Events）、条件（Conditions）、行为（Actions）三部分，即当发生什么事件，并且满足什么条件时执行什么行为。是不是感觉有点像计算机语言一样枯燥，那么现在让我们试着读懂WarChasers中几个触发器制作的效果实例吧。



图十二

实例一：如何实现游戏开始时的选择英雄，这是绝大多数RPG地图所必备的。

实例效果：进入游戏后，将树精灵移动到英雄附近时，则选择该英雄（图13）。

实例讲解：进入触发器树中Hero Selection目录下的Robo X触发器，我们可看到主视窗中的事件、条件、行为三大部分（图14）。

事件部分：此处的意思是当一个单位进入Robo X域，则引发该触发器。（通过双击可以编辑为你所需要的语句）

条件部分：在这个实例中条件部分为无，即当事件发生时无条件运行该触发器。

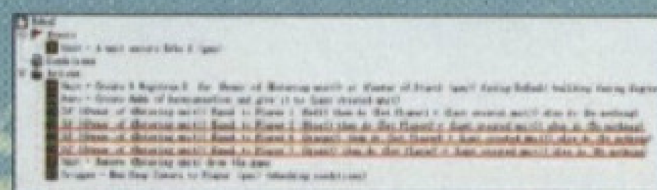
行为部分：（下文中提到的玩家1为玩家自己，玩家12为电脑）

1.在Start2域中心为进入单位的拥有者新建一个名为Megotron X的单位（在这句中，你可以更改生成的单位数量、类型以及在哪个域新建该单位和该单位被建立时的角度）。


图十三

2.给刚才建立的英雄一个复活十字勋章（由于这是给英雄添加物品，所以不能设置数量，不过你依然可以更改物品的类型。Last Created Unit代指的便是刚才新建的Megotron X）。

3.如果进入的单位属于玩家1则将刚才新建的Megotron X赋予单位类型变量Player1，否则什么都不做。（这里利用了Set行为语句来设置变量，为什么要设置变量呢？就像为什么我们每个人都有名字一样。If Then Else是经常用到的行为语句，它常会通过条件来判断该执行哪个行为）


图十四

4、5、6三句横线标注的语句功能同第3句一样，大家很容易读懂。

7.移出进入Robo X域的单位（这里的Entering Unit同样指的是进入域的树精灵）。

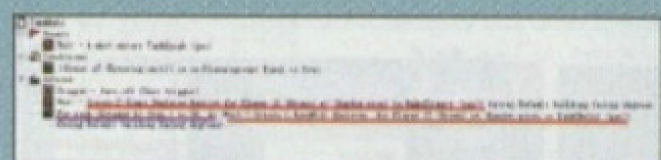
8.启动触发器Snap Camera to Player（检查条件）。（执行Camera Control目录下的Snap Camera to Player触发器，你也可通过使用类似以Trigger开头的语句的触发类型语句来建造触发器链，相当于连锁反应）。

实例总结：现在我们知道RPG地图开始时用一个精灵选择自己喜欢的英雄来作战，这个最基础的触发器实例是怎么样通过事件、条件、行为这3个部分来组合的，还了解了基本的语句构成。

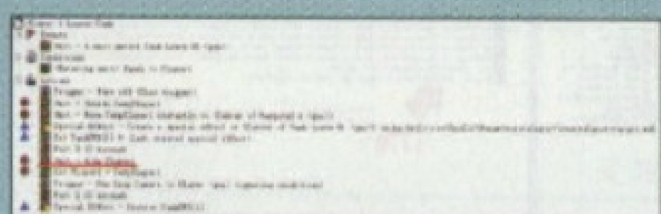
实例二：类似Tower Defense的兵海，在这个例子中你将认识到触发编辑器的差异性，即类似的语句却会产生不同效果。

实例效果：在WarChasers地图中会有一个开着坦克前进，然后很多骷髅兵向你涌来的效果，著名的Tower Defense地


图十五


图十六


图十七


图十八

图中也有类似的触发器影子（图15）。

实例讲解：目录Monster下面的TankRun1～9触发器，鉴于这九个触发器有相似性，所以我就拿触发器TankRun1来作分析了（图16）。

事件部分：意思是当一个单位（坦克）进入TankSpeak域时，则引发该触发器。

条件部分：进入该域的单位必须属于Playersgroup（这里出现了条件，不满足条件时行为部分就不会被执行。其中Playersgroup是一个玩家组类型的变量，在其它触发器中，已设定了Playersgroup包括了游戏中的四个玩家，所以这里也可理解为任何一个属于玩家的单位进入TankSpeak域时，才能满足执行行为的条件）。

行为部分：

1.关闭此触发器（这个语句便是控制该触发器，使它只运行一次，这里我们需要注意到的是行为部分的语序性，即语句是按照从上到下依次执行的）。

2.为玩家12在MakeSlimers域中任意一点新建两个通过单位编辑器创建的名为Giant Skeleton Warrior的骷髅战士（请注意到这个语句执行的效果是先确定任意一点，再在该点建立两Giant Skeleton Warrior）。

3.为玩家12在TankSkels1域中任意一点新建一个单位名为RoadKill Skeleton的骷髅，并执行30次（其实效果便是在TankSkels1域内建立30个RoadKill Skeleton。玩家可能会觉得这个等同于上面的语句，但是请注意，因为域内的随机点在每次执行语句时都会变化，所以这30个RoadKill Skeleton不会像上个语句里的两个Giant Skeleton Warrior一样聚集在一起，这样才会有骷髅海的效果，请大家注意我用横线标注的单位类型语句是相同的）。

实例总结：通过这个例子我们不仅学会制作Tower Defense效果，而且还看到For语句可简化很多繁琐的效果，大家应该多多练习使用。是不是觉得简单了？那我们就来个难一点的！

实例三：瞬间移动。通过此实例我们可发现触发编辑器不仅有差异性，也有多样性，即用多种方法达到同一个目的，正是因为如此，触发编辑器才可让大家尽情发挥想象。

实例效果：当坦克到了终点以后，将玩家的英雄传送到Waygate2 A域（图17）。

实例讲解：目录Tanks下面的Player 1 Leaves Tank触发器（图18）。

事件部分：当一个单位（坦克）进入Tank Leave 02域时，则引发该触发器。

条件部分：进入的单位为变量Player1（这里请大家不要被迷惑了，这个Player1只是一个单位类型变量，而非玩家1，这个变量指代的便是坦克）。

行为部分：

1.关闭此触发器。

2.取消变量TempPlayer1的隐藏状态（当你的英雄进入坦克时，在其它触发器中已将你的英雄隐藏，并赋予单位类型变量TempPlayer1，●表示单位相关语句）。

3.将TempPlayer1移动到Waygate2 A域（这个移动没有等待时间，可算是瞬间移动）。

4.在Tank Leave 02域创造"传送"特效（这是一个用来创造特效的语句，大家可能会问，英雄都被传送到了Waygate2 A域了，怎么还能在Tank Leave 02域看到特效？其实在玩家进入坦克时，视角已被固定在了坦克身上，在没有新的语句来改变视角之前，视角依然只是坦克，▲表示特效相关语句）。

5.将刚才建立的特效赋值给特效类型变量列TankSFX[1]（这里出现了变量列（Array）的概念，所谓变量列，就是将同类型变量集中在一起，便于操作，就像把书都放在一个包里便于携带一样）。

6.等待0.10秒（等待语句在触发编辑器里作用也比较显著）。

7.隐藏变量Player1。由于坦克在以后的游戏中不会再使用到，所以我们完全可使用Remove命令将它删除，你可新建移除单位的行为语句（Unit-Remove），然后将Triggering Unit值更改为变量（Variable）Player1，这样便做到和隐藏变量Player1等同的效果了。

8.将TempPlayer1值赋予Player1（执行后，Player1便是指代的玩家的英雄了）。

9.执行Snap Camera to Player（忽略条件）（当选择忽略条件时，就算执行的触发器有条件也不会被考虑，这便是转换视角的语句）。

10.等待2.00秒。

11.摧毁特效TankSFX[1]。（将刚才建立的特效摧毁）

实例总结：这个例子有些复杂，大家可反复看注释并结合游戏来分析。我们从这个例子了解到在触发编辑器中达到一个目的不是只有一种方法。另外，编辑触发器中经常用到变量，但请大家注意使用变量时要有逻辑性，逻辑错误会导致整个地图出现问题。

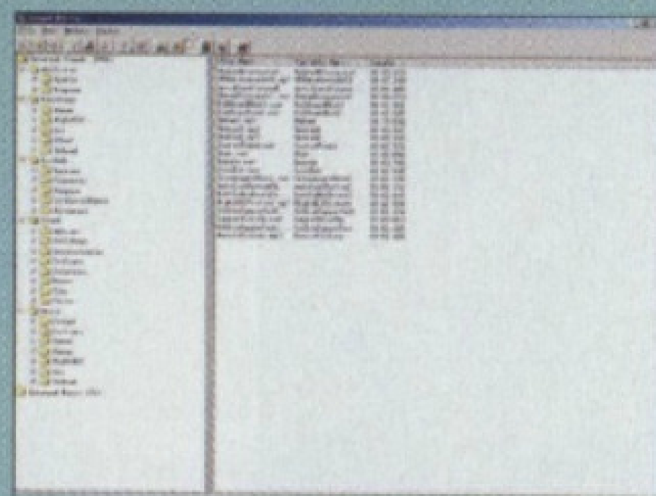
触发编辑器技巧

在检查错误时，通常在可能引起错误的行为语句前加入Game-Text Message（Auto-Timed），这是一个在游戏中显示文字的语句，你可将它们设置为显示不同的信息，这样当你发现哪个信息没有显示时就可大致确定引起错误的语句了。

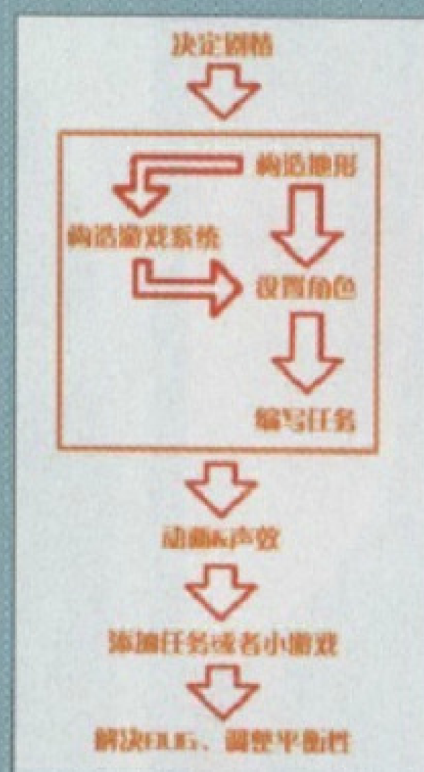
主题曲及配音——音效编辑器

四大编辑器中最后一个组员——音效编辑器，不过它并不像其它编辑器那样强大，使用它为的是渲染地图内涵的气氛。

按F5键启动声效编辑器，结构与单位编辑器类似（图19），上方的菜单栏中，可输出/输入声音或者乐曲，在左方的声效树状列表中，能找到出现在魔兽争霸游戏中的所有声音和乐曲。双击可播放该文件，若想在触发编辑器中能调用该音效，则需要通过点击菜单File→Use Internal Sound将该文件导入到右方的声音变量列表，以使它成为一个变量。当然，这样还不能算完工，还需要在触发编辑器中调用它才行，在触发器的行为部分加入播放声音/乐曲（Sound-Play Sound或Sound-Play Music）的行为语句，便可播放刚才所加入的声音/乐曲了。虽然声音类型的行为语句很多，不过对于初学者来说，掌握这两个和中止声音/乐曲（Sound-Stop Sound或Sound-Stop Music）就差不多了。


图十九

OK，至此我们已了解WE的基本核心内容了，即通过四大编辑器来进行自主设计，为了能使大家有个较清晰的脉络，我们为大家整理一下制作地图的基本思路（图20）：



图二十

1.运用地形编辑器绘制出地图的全貌，这是一张地图能否吸引人的首要条件。

2.运用单位编辑器在地图中创建游戏可能出现的任何单位，包括人物、建筑等。

3.在策划的前提下，合理使用触发编辑器来让整个地图“动”起来。大体步骤为：初始化数据→建立游戏系统（即设置人物变量等，可以增加一些类似贩卖物品系统等新元素）→游戏任务。初学者可根据上文介绍的实例进行模仿，平时多多分析高手的地图设计，有了经验后向更复杂阶段挑战。

4.地图的后期制作，包括用音效编辑器添加背景音乐、游戏音效等，然后再进行一些其它方面的润色。

5.调试阶段，如果你想做出一张受大家喜爱的地图，那么设计完地图后不要急于推出，首先让自己不断地去调试，去试玩，玩到自己都不想看到这张地图时，就大功告成啦！

既然我们了解了运用WE制作地图的方法，那么介绍几张人气很旺的地图下载后进行游戏，并运用学到的知识分析高手是怎样设计出这些经典地图的。

Kaggz RPG-Shadow of Evil（图21）

这张地图首次出现是在去年秋季。特色之一是多个分支任务，在游戏中，玩家可通过收集空瓶子来换取隐藏的装备或去寻找某个NPC来学习技能；特色之二便是可“进入房屋”，即走到房屋门口便可进入房内购买道具等，其实便是基于前文所介绍的“瞬间移动”实例制作的；特色之三是通过了声效编辑器插入了一首非常符合游戏节奏的MP3，使得玩家可充分融入游戏。


图二十一

PhoenixFlame（图22）

这张不久前才推出的RPG地图可谓将触发器的使用发挥到了极致。你甚至可像玩真正的RPG一样和每个NPC进行对话。地图中新建了一个庞大的游戏系统，即加入了风、土、火、水等几大属性，要得到相应的物品才能学习相关的技能，而且还需要不断地使用技能来提高熟练度。它的成功不光是依赖游戏系统，作者在游戏任务上也下了不少苦心，例如有时你需要利用小石块来引开守卫（怎么听起来像《盟军敢死队》？）；如果要进入永久黑暗的地区你需要先去获得火把；对付某个物理攻击无效的Boss，你需要换成魔法攻击。由此，让人不得不佩服地图制作者的水平。


图二十二

LineAge 系列（图23）

韩国著名在线游戏《天堂》的魔兽版，在亚洲服务器上非常流行，玩家在进行游戏时需要做的只是杀怪练级然后完成任务，特点是对《天堂》模仿度很高，不仅拥有庞大的转职系统，而且迷宫、任务的设定都是极力效仿原著，目前甚至它的一些改版干脆使用了天堂里面物品的图标。至于这种地图的游戏性不需要我说了吧，在线游戏的吸引力是不言而喻的。制作方面，因为是韩国人制作的地图系列，所以都经过了加密，玩家不能通过WE对该系列地图进行学习，不过依然可作为中级地图编辑者进阶时效仿的对象。


图二十三

罗罗嗦嗦了这么多篇幅，希望大家对于使用WE制作魔兽地图有了一个基本框架的认识，当然，如果想全面了解WE的所有功能以及使用方法，恐怕一本书也讲不完。我们这篇WE教程只是让更多的人熟悉WE并学会利用它做一些简单的属于自己的地图，起到抛砖引玉的作用。要制作出受到玩家喜爱的、内容丰富的高级地图，平时的积累和学习是非常重要的，当然，最重要的是个人的爱好和钻研精神。期待不久的明天在各大服务器上我也能玩到你们的地图，祝各位好运！

（本文提及的所有地图均可在War3.OGame.NeT下载，如有疑问欢迎大家到偶游社区魔兽地图论坛讨论）P

在2003年的E3展会现场，索尼公司公布了PS2平台上各种游戏软件的累计销量排行榜，令人惊异的是，排在第1名的既不是史克威尔的《最终幻想X》，也不是叱咤风云的科乐美《合金装备2》，这两款人气大作甚至连第2名都没有捞到，执牛耳者竟然是《侠盗猎车手3》（GTA3）和它的资料片《罪恶都市》（GTA3VC）。其中《罪恶都市》销量高达1700万份，《侠盗猎车手3》也达到了1100万份（第3名的《最终幻想X》不过590万份，第4名《合金装备2》只有530万份）。尽管如此，仍然有不少国内玩家是首次听到《侠盗猎车手3》这个名字，为什么厂商会对如此当红叫座的作品在宣传上保持低调呢？因为这是一款带有严重反社会倾向的暴力题材游戏，男主角可在游戏中通过各种犯罪手段，从一名街头小混混一直“奋斗”成为黑帮的老大。在今天，我们可看到无数游戏厂商对黑帮题材的游戏趋之若骛，而游戏产业也并不是一个特殊存在的例子，弗朗西斯·福特·科波拉、马丁、西科塞斯等电影大师早已通过《教父》、《好家伙》、《纽约黑帮》等艺术杰作讲述了一个又一个惊心动魄的黑帮故事，而黑帮分子们似乎早就脱离了边缘人群的身份，一时间成为各种艺术形式所表现的主流……

邪恶之花
——黑恶游戏的过去与今天

■贵州 yago
晶合实验室 8神经

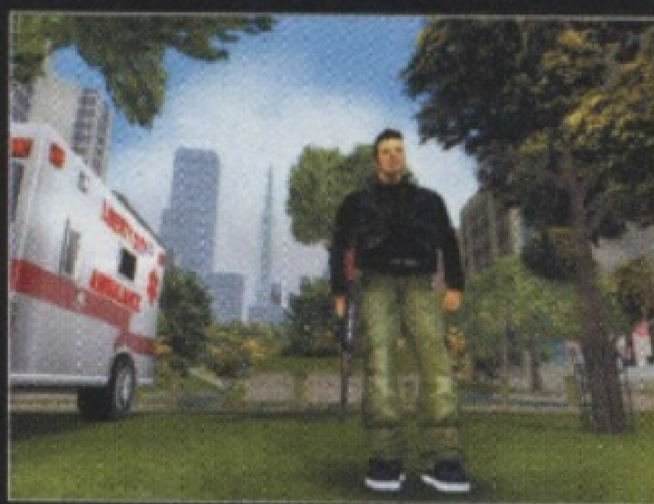
文明与暴力

无论我们是否愿意承认，暴力始终是人类文明的一个重要组成部分。最早的原始人通过暴力手段为自己夺取更多的食物和更好的栖息地，今天的现代人也这么做，只不过大家手里的棍棒换成了枪炮。如果用暴力来划分人类文明的进化程度，那我们目前应该还是在初级阶段，没有质的飞跃。尽管一些“有识之士”一直在努力消除暴力，但更多的人同时在津津有味地欣赏着暴力，《罪恶都市》那1700万份的销量已证明了这一点。从各民族的古代神话传说到昨晚电视里播放的内容，你能找到完全没有暴力的内容吗？世界上著名的黑帮团体一般都是以暴力发迹，例如美国和意大利的黑手党、日本的山口组等，在国际上恶迹累累。黑手党有一个叫做“Omerta（奥默塔）”的行为法则，这个词在“金山词霸”中的解释为“拒绝作证”，它的含义可这样理解：拒绝使用法律，如果将他人对你的侵犯诉诸法律是一种懦夫的行为，无论自己受到了怎样的伤害，正确的做法就是公开向对手挑战来寻求报复。他们颇为自得地使用这样的台词：“如果我活下去，我会杀了你；如果我死了，我会原谅你。”用暴力来解决一切，这就是黑帮分子的行为准则。（顺带一提，黑手党罪案小说之王马里奥·普佐的“黑手党三部曲”最后一部便叫做《Omerta》，前两部分别为《教父》和《最后的唐》）。

回溯历史，一切皆能找到根源。黑手党的根源起自意大利的西西里岛，作为地中海最大的一个半岛，希腊人、罗马人、拜占庭人、诺曼人、法兰克人、西班牙人和奥地利人都占领过这片土地，长期遭受战乱让这里变得混乱而迷失，无法孕育出宽大和怜悯的情怀，西西里的底层人民一直作为受压迫的奴隶阶层存在，他们的“正义感”与他们常年积累下来的种族仇恨变得混淆而不可区分。黑手党最初作为一个秘密的地下社会组织诞

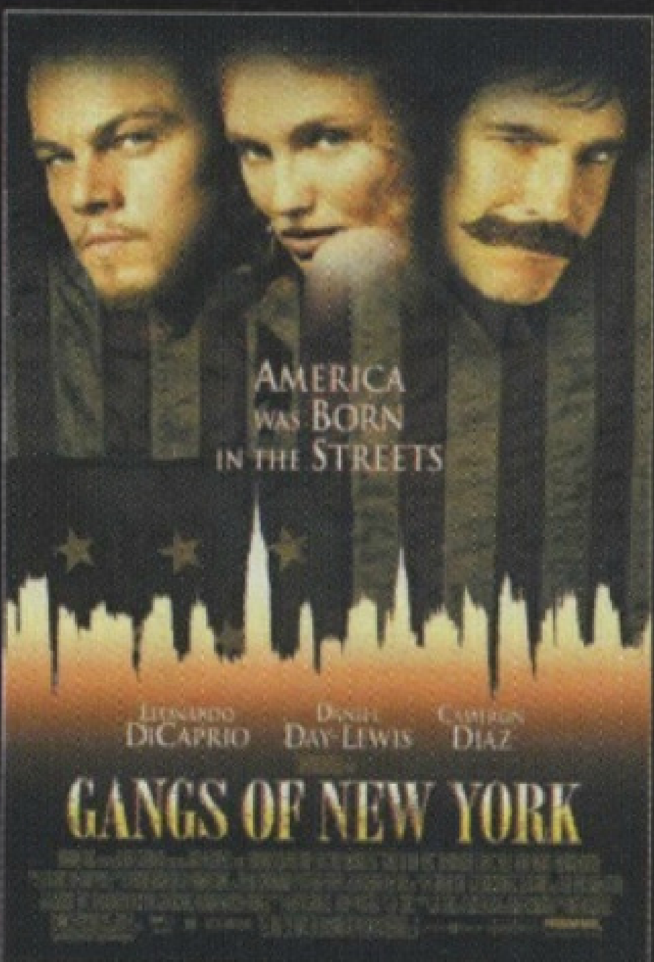
生，宗旨是保护贫穷、受压迫的西西里岛人。他们不相信任何形式的政府，依靠自己的力量来解决自己的事情，这是他们最初不成文的规定。当然，他们仅仅使用暴力来解决个人的恩仇时也就丧失了“犯罪”的概念。

当游戏以一种具有互动性的新型娱乐方式出现时，它就注定要和暴力文化扯上关系，此类游戏的热销实际上早已揭示了人类的暴力天性。一些暴力有罪论人士指出，暴力游戏的特征是鼓励玩家主动攻击他人，根据这种说法，整个游戏圈中大概有90%的作品都要受牵连。从最早主持社会舆论的道德卫士对DOOM II 的谴责，到近年因为“九一一事件”而引发的反暴力恐怖浪潮，描写杀戮斗殴的游戏在千夫所指中持续热卖着，屏幕中溅到墙上的血渍越发殷红，也越发逼真，子弹或铁棍与人体肌肤亲密接触的效果也越来越真实，真实得令人震撼。一些暴力游戏对青少年的影响却是客观存在的事实，美国校园频频爆发的枪击案是否与《半条命》等射击游戏有必然联系至今仍是专家们尚未研究清楚的课题。近期暴力游戏的崛起与整个游戏界甚至IT业的萧条无不相关，为了经济利益厂商们挖空心思发掘各种边缘题材，暴力游戏显然是一个较适合的切入点。为增加作品的份量，厂商们甘冒风险将主角设定为黑帮等非法群体中的一分子，为了所谓的生存干起打家劫舍、杀人放火等犯罪勾当，“黑社会游戏”成为暴力类游戏家族中的新成员。以前游戏里的主人公们无不是因为蒙受冤狱，上当受骗或是惨遭灭门才“被迫”痛下杀手，但这回他们终于光明正大地当流氓地痞了，不但可自由自在地在虚拟世界里横行霸道，现实生活中连想都不敢想的出轨行为在游戏里也不过是小菜一碟，可以想象这样的游戏对玩家，甚至是成年玩家有多大的吸引力。


《侠盗猎车手3》，一脸戾气的家伙，看起来非常危险。

侠盗无侠义

黑手党作为一个庞大的组织，其“家法”也制定得相当严格。每个新成员在通过审核后，就会以半宗教一样的歃血为盟仪式加入组织，“家法”成为帮会成员的终生枷锁，一旦触犯家法，就算是帮会中的骨干分子也难以逃脱惩罚。黑手党新人在加入组织之前一般都要去犯下一桩罪（通常是杀人），这或许是为了考验其能力，或许是为了考验其诚意（令人想起了《水浒传》中王伦要林冲下山去劫道，用“投名状”来得到加入山寨的许可）。尽管拥有强大的犯罪能力在组织内是一件值得尊敬的事，但在“家法”中却规定了许多与婚姻及性道德有关的条例，例如：不得碰兄弟的女人、不得偷窃、不得嫖妓、不得杀死兄弟、在和超过一人以上的兄弟说话时不许说谎，因为对一个人不诚实是允许的，但绝不能对家族不忠。触犯家法的人，轻则逐出帮会，重则难免一死——其实基本上来说怎么都是死路一条了，被黑帮开除的人一般来说日子都不会好过，这一点我们在许多电影作品中早已见识到。



《纽约黑帮》，一个黑手党头目的儿子向杀父仇人复仇的故事。

就某种程度而言，所有的规则最终都会被打破，尤其是在利益的驱使下。最早黑手党是禁止贩毒的，但这个曾经的禁忌现在已成为黑手党的常规事业。就连“严守家族秘密”的神圣准则也不例外，1981年7月26日，美国黑手党著名的“博南诺”家族知名人物皮斯托内突然背叛，成为联邦证人，在他的指证下，100多名黑手党悍将被送上法庭。此后的数件大案被纷纷曝光，为求自保，“神圣法则”被许多黑手党大人物抛至脑后，至此，当年黑手党所坚守的准则可说是几近荡然无存。


开着直升飞机去收保护费，这实在有些令人心动。

回过头来看看游戏，“侠盗”也只是我们为GTA系列所扣上的一顶冠冕堂皇的帽子而已。《侠盗猎车手3》讲述了一个黑道小人物的成长经历，主人公开始与女友去打劫银行，不料却几乎被同伙射杀灭口，这位小混混死里逃生之后正准备在狱中揭开自己人生的新篇章时，凑巧在押解途中得以逃脱，他重新回到自己所在的自由之城，并在这座巨大的虚拟城市里开始了自己的黑帮生涯。随着剧情的发展，主人公在黑手党、三合会、哥伦比亚毒贩等不同黑帮之间反复跳槽，今天的主子也许就是明天的暗杀目标，在主线任务之外还有很多分支剧情，大多数任务都不外乎暗杀、跟踪和飙车竞技等勾当。Reflections公司曾开发过一款同为赛车题材的作品——Driver，玩家在游戏里扮演打入黑帮内部的警方卧底Tanner，尽管他也从事一些非法活动，但那都是为了“最终将犯罪分子们一网打尽”。而Rockstar在《侠盗猎车手3》里不但索性抛开了这层面纱，甚至还带有调侃意味地把Tanner也作为了某个任务的暗杀目标。


《教父》这款游戏力图表现黑手党的上层运作。

有组织犯罪

如果说《侠盗猎车手3》反映的只是一位小角色的经历，那么Hothouse Creations公

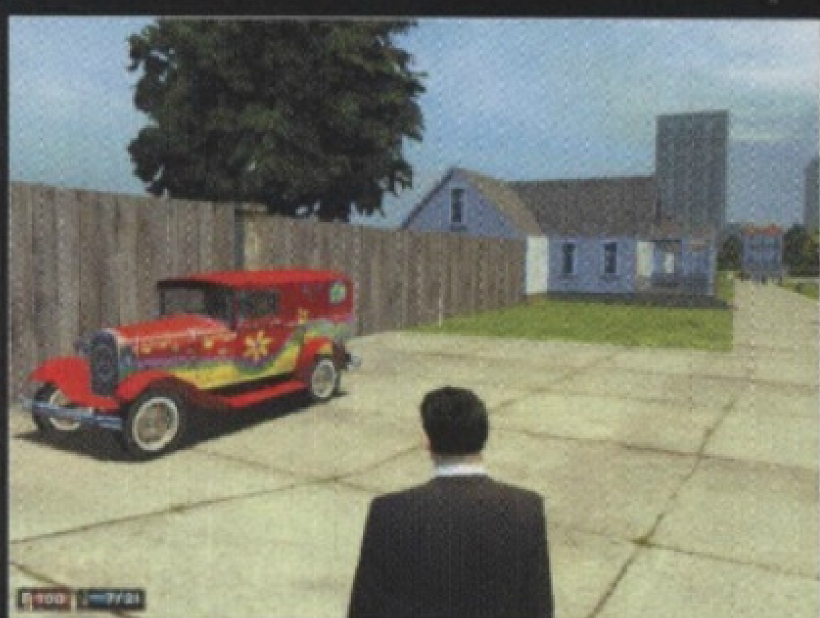


在这些游戏中，都着重表现30年代美国街头的真实情况。

司的《教父》（Gangsters）则从更高角度勾勒出黑社会犯罪活动的全貌。于1998年面世的《教父》是一款经营策略游戏，游戏背景为上世纪30年代美国禁酒令时期，在一座类似芝加哥的大城市中有多派黑手党势力，玩家将扮演领导其中一派的教父角色，你可雇佣多名手下并为他们购置武器和车辆。开始玩家通过勒索敲诈来筹集活动经费，地盘逐步扩大后"保护费"的收入足以供养更多打手。此外你还可开设赌馆、妓院等非法经营场所，甚至收买警察，让他们对你的犯罪勾当睁一只眼闭一只眼。当你的势力范围越来越大时，难免会与其他家族发生摩擦，你必须运用各种手段吞并其他家族，最终把这座城市变成你的独家犯罪乐园。

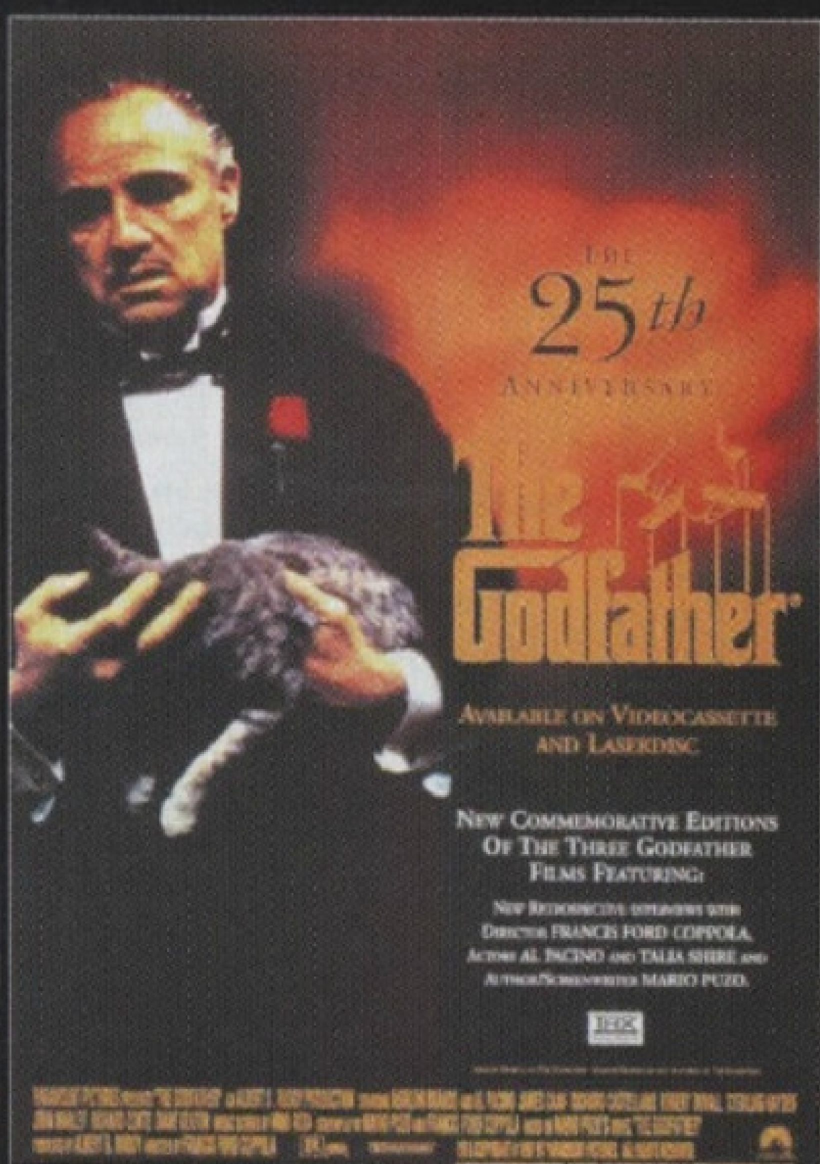
从游戏的特征看来，《教父》倒并不是以赤裸裸的暴力表现为主，而是直接在游戏中演绎黑手党的高层活动。仅此而言，它的起点要比GTA系列来得高（笑）。据国际刑警档案资料显示，黑手党几乎控制着西欧众多国家1/5的商业、企业经济，仅意大利黑手党每年获暴利高达650多亿美元，就这一点来看，黑手党是有深远的政治、历史背景和强大的社会影响的。影史最伟大作品之一的《教父》中有这样的情节，意大利黑手党为了"洗钱"，也是为了"改行"，准备投资入股华尔街。"有意思"的是，这个在电影中虚构的情节后来居然真的在现实中发生，2000年6月14日，美国联邦调查局联合警方出动了600多名警员破获华尔街股票欺诈案，在13个州内逮捕了120名有关疑犯。这个舞弊案的主角是纽约DMN投资咨询公司，这个公司由纽约黑手党两大家族"博南诺"和"科隆博"成员秘密筹建，目的就是通过贿赂渗透进华尔街的一些经纪公司，与股票发行商谋划操纵股票涨跌，借机渔利。"博南诺"家族曾是美国历史上最臭名昭著、规模最大的黑手党组织之一，他的第一代教父朱塞佩·博南诺出生于意大利西西里岛一个农民家庭，19岁时远渡重洋前往美国纽约，加入了一个由西西里岛人建立的黑手党组织，并在7年后趁原组织头目被对头仇杀而死之际，一举成为该家族新的掌门人。那时候他不过26岁，可以说他的一生极富传奇色彩，要在一个经营游戏中表现类似这样的经历，看来的确不是一件容易的事。


《喋血街头2》，这款游戏比现实中的黑帮分子还要无法无天。


《四海兄弟》，故事更有深度，游戏也让人感觉更加优雅。

疯狂的痉挛

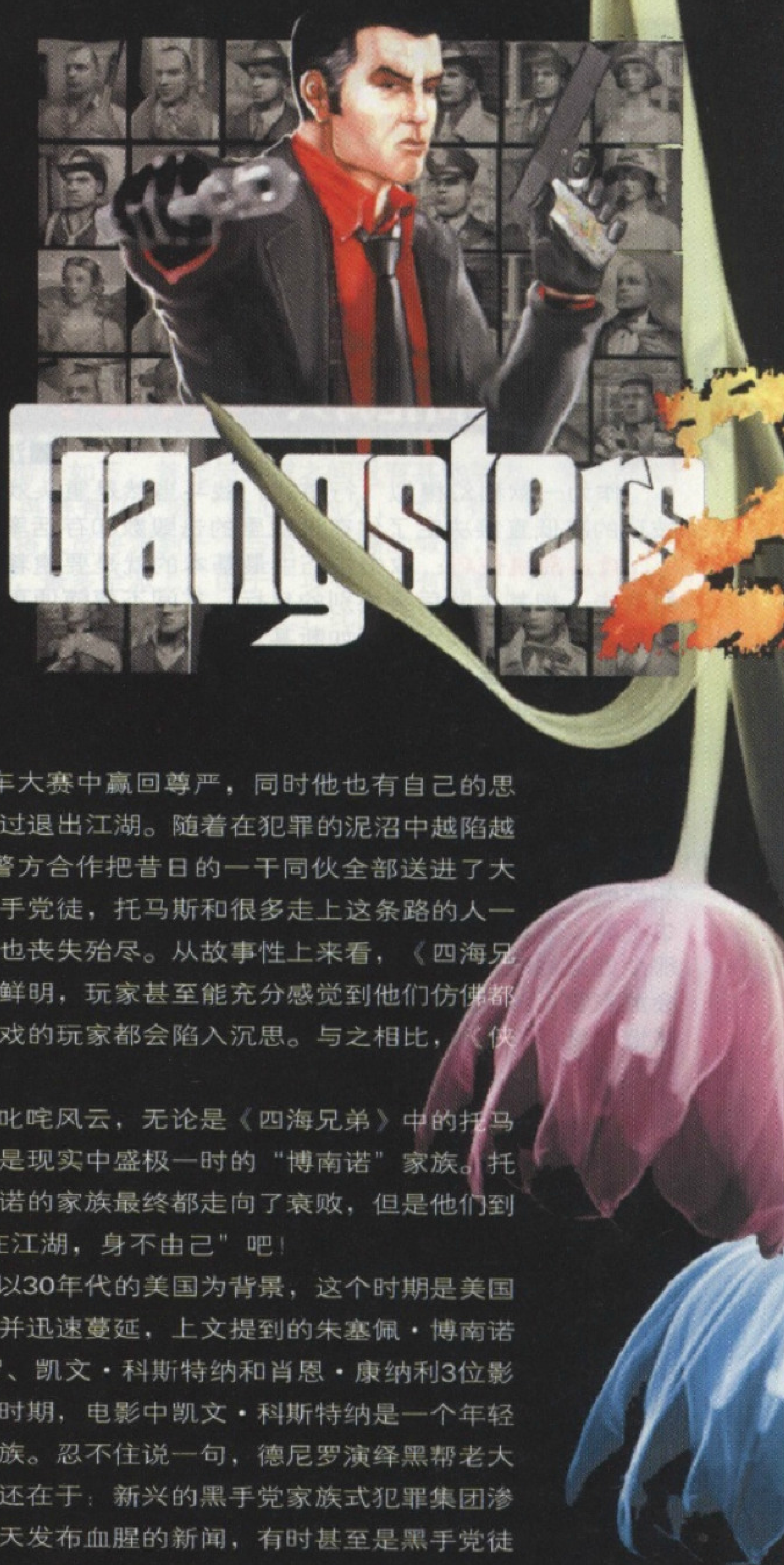
艾尔·安索米和约翰·史凯里斯是黑手党历史上最恶名昭彰的两个杀手，这对搭档常常在人潮拥挤的大街上无情地用机关枪扫射无辜的路人，曾有位被害者双手合十向他们求饶，他俩却冷酷地先把这个人的手轰掉，再往他脑门补上一枪。这两人的脑子基本上用在琢磨怎么发明杀人的小花招上，例如在子弹上涂上大蒜，这么一来如果被害者没有被子弹直接打死，也会因为由大蒜导致的坏疽而死亡，不知道他俩是不是看过中国的武侠小说，深得"武器淬毒"之精髓。"疯狂山姆"德斯塔法诺是黑手党内有名的"拷问者"，在他郊区的私宅中有个完全隔音的地下室，里头放的刑具简直不亚于历史上的任何一间行刑室，关于此人的恶行实在不适合在本文中一一记述，因为那样有可能会让大软被打上限制级的标签。



毫无疑问，《教父》是黑帮电影中的最高杰作。

令人遗憾的是，这种对主流社会的完全叛逆往往令人好奇心大发，使它很快演变为市场上销售的商品。Running with Scissors公司是一家高举叛逆大旗的游戏开发商，他们的《喋血街头》（Postal）系列所表现出的变态血腥和疯狂心理令玩家们无不为之咋舌。Postal原指邮差，美国邮政局的工作一向以劳动强度大和待遇极差而著称，上世纪80年代曾发生过邮局工人因被炒鱿鱼而开枪滥杀无辜的轰动性惨案，此后英语中便有了一个俚语Going Postal，意指为泄愤而发狂走极端。1997年推出的《喋血街头》一代是一款第三人称视角的动作游戏，主人公被打扮成一位精神病人，在他眼中别人都成了披着人皮的怪兽，为了"拯救人类"，他逃出疯人院后开始了一路的血腥屠杀。游戏中玩家可使用各种道具和各种武器以各种方法结束无辜路人的性命，只有当你的杀人数超过要求后才能过关。此游戏推出后立刻招致舆论谴责，美国参议院最终通过一项法案来禁止《喋血街头》在北美市场的销售，但这道禁令反而推动了此游戏在全球市场的热销。在变成第一人称射击游戏的《喋血街头2》中，主角不再是什么精神病人，他杀人的动机纯粹是为了发泄自己心头的无名怒火，挥舞着铁铲把商场里喋喋不休的推销员剁成肉酱，在银行里排队提款久久不见队伍移动，索性掏出机关枪向四面

八方狂扫……碎裂的肢体、内脏和血迹自始自终充斥着整个游戏。这位疯狂先生不光杀人，甚至连动物园里的大象、街上的阿猫阿狗也不放过。《喋血街头》算不上黑社会暴力游戏，但它所迸发出的那种毫无人性的疯狂实在令每个正常人感到恶心。从纯游戏性的角度来看，《喋血街头2》只能用“糟糕”二字来形容：人物肢体僵硬怪异，3D画面色彩零乱，随处可见物体轮廓边缘的锯齿效果。Gamespot再三斟酌也只给了它4.8分的评价。可以说如果没有歇斯底里的疯狂作卖点，这款哗众取宠的游戏丢在大街上也没人要。



江湖恩仇记

真正能与《侠盗猎车手3》相提并论的游戏恐怕只有Illusion Softworks开发的《四海兄弟》（Mafia），这款于2002年推出的作品与《侠盗猎车手3》在题材类型和游戏方式上都有异曲同工之妙。《四海兄弟》的故事也发生在上世纪30年代的美国禁酒令时期，在一座名为“失落天堂”的海滨城市里，一位叫托马斯·安杰勒的年轻出租车司机因为无意中卷入黑帮纠葛而不得不投身到黑手党门下混饭吃。这款游戏有着一个完整而意味深长的主线故事，托马斯加入黑手党后全心全意地为主子卖命，杀人放火之余还要为本帮在汽车大赛中赢回尊严，同时他也有自己的思想，同伴们的惨死令他胆战心惊，认识美丽的女友后甚至考虑过退出江湖。随着在犯罪的泥沼中越陷越深，他也逐渐认清了主子贪婪凶残的真面目，最终托马斯与警方合作把昔日的一干同伙全部送进了大牢，然而他自己也在若干年后死于报复性的暗杀。作为一名黑手党徒，托马斯和很多走上这条路的人一样，为了过上更好的生活而不择手段，结果最终连自己仅有的也丧失殆尽。从故事性上来看，《四海兄弟》并没有提倡暴力至上的生存主义哲学，各种人物形象个性鲜明，玩家甚至能充分感觉到他们仿佛都是些有血有肉的活生生的人，尤其最终结局令所有完成这款游戏的玩家都会陷入沉思。与之相比，《侠盗猎车手3》中的那位小混混则显得多少有些麻木不仁。

从上面可以看出，无论如何风光的黑帮分子都不可能永远叱咤风云，无论是《四海兄弟》中的托马斯、电影《教父》中那个值得尊敬的老维托·科利奥尼，甚至是现实中盛极一时的“博南诺”家族。托马斯受到了良知的谴责，而老维托·科利奥尼和朱塞佩·博南诺的家族最终都走向了衰败，但是他们到最后都无法从中得到解脱，这也许就是中国俗语所说的“人在江湖，身不由己”吧！

值得一提的是，《四海兄弟》和《教父》这两款游戏都是以30年代的美国为背景，这个时期是美国黑帮发展的一个重要时期，“禁酒令”的颁布令组织犯罪诞生并迅速蔓延，上文提到的朱塞佩·博南诺初到纽约正是此时，他也干过贩私酒的勾当。罗伯特·德尼罗、凯文·科斯特纳和肖恩·康纳利3位影坛巨匠曾联手主演的电影《铁面无私》，所讲述的也正是这个时期，电影中凯文·科斯特纳是一个年轻的警员，经过一番苦斗击败了以德尼罗为首贩私酒的黑手党家族。忍不住说一句，德尼罗演绎黑帮老大的才能实在是令人折服（笑）！这个时期黑帮发展的重要表现还在于：新兴的黑手党家族式犯罪集团渗入政府经济体系，为了获取权力引发工资大战；报纸的头条每天发布血腥的新闻，有时甚至是黑手党徒有意为之，目的在于恐吓市民；当有重要的家族成员在枪战中死亡时，庞大而黑色肃杀的殡葬队伍蔚为壮观，这个场景在影视作品中经常表现。

黑社会组织是人类文明中出现的一个畸形怪胎，一些对当前社会体制心怀不满的家伙拉帮结伙，贪婪促使他们利用暴力手段巧取豪夺社会财富，这种有组织的犯罪活动会对人类社会造成严重破坏，并带来更多的恶性循环。人类历史上曾出现过无数的黑社会组织，他们从未对文明的进步作出过贡献，这些集团留给后人的通常只有血腥的回忆，几乎所有致力于保护社会稳定的国家权力机构都会不遗余力地打击和铲除黑社会组织。在文中我们提到，欧美的一些游戏和电影热衷于黑帮题材，实际也是其特殊的文化背景所决定的，就像《纽约黑帮》官方网站上的那一排大字——“美国诞生于街头”，近百年来，黑帮文化也是欧美文化发展的一个重要组成部分。但对于中国玩家来说，去迷恋黑社会文化的表象就多少显得有些无知和愚昧。今天的玩家可以玩着《侠盗猎车手3》这样的游戏，可以看着马丁·西科塞斯的黑帮电影，可以读着马里奥·普佐的“黑手党三部曲”，也许对于这些表现黑帮文化的作品而言，“存在即是合理的”。但我们相信，每个玩家都不会因此盲目模仿，而是能够在面临选择时使用更加理智的方法。 P

乾坤一技

《自由枪骑兵》战斗技巧

■江苏 芮超

作为一款科幻模拟飞行游戏，战斗当然是重头戏，战斗技巧的高低直接决定了你在游戏里的击毁数和存活率。

攻击敌机技巧：攻击技巧中最基本的就是要逮着一架敌机攻击，把其击坠后再换别的目标，其间不要随便更换跟踪目标，有道是伤其十指不如断其一指，对你来说，少一架敌机就相当于少挨很多子弹。一般来说攻击敌机有两种技巧，一是追尾攻击，就是两机遭遇后，分别从各自身边擦过，我机一个急停，一个翻转，然后加速，之后就跟着敌机屁股后边用激光狂轰。

攻击战舰技巧：希腊神话中那个力大无比、基本刀枪不入的阿克琉斯，只有脚跟是其唯一弱点，战舰也一样。不要和战舰正面冲突，大型战舰前方的火力无可匹敌，侧面火力也不弱，你应该从战舰的腹部和尾部交会位置发动攻击，在那个位置战舰能攻击到你的武器数量最少，再加上战舰又不会放空雷，放导弹又会被诱导掉，速度还慢，你大可以稍稍减慢速度跟在它屁股后头导弹激光鱼雷一起上，让它吃不了兜着走。当然，前提是你先要将其他小型战机通通干掉。

闪避技巧：在多数飞行模拟游戏中，武器都是固定在机身上，而在这款游戏中，装在战机上的武器可以旋转，虽然攻击敌人方便了很多，但反过来敌人攻击你也很容易，再加上敌众我寡，所以必须要学会更好地闪避敌人攻击。在对付小群敌人时，可以用翻滚技巧躲过很多子弹，但大群敌人呢？请你先把脑子弄得稍微混乱点，然后开始把鼠标胡乱地满屏幕乱移，喷射引擎时开时关，没事隔三岔五放个空雷，这样就得了。因为敌人在攻击时其实也是在瞄准你的提前量准星射击，你这样满世界乱跑，敌人自然不易瞄准。但这只是无目标的闪避，并不是无目的的闪避，闪避的目的是保存自己消灭敌人，你必须随时注意你的目标，抓住机会给它个迎头痛击！掌握了这点，就可以“大事化小，小事化无”啦。还有一点，闪避要有个大致方向，要是闪到敌人堆里可是凶多吉少。

逃跑技巧：一场很大的战斗打响了，敌人的机群遮天蔽日，子弹横冲直撞，导弹满世界乱飞，真是天昏地暗，日月无光。敌机太多啦，扛不住了，怎么办？闪啊！逃跑也是这款游戏中的一个重要技巧，它可帮助你从敌人的重重包围中脱逃，回复能量盾的能量，然后伺机反击。和闪避技巧不同的是，你必须以最高速度脱离战场。先用喷射引擎远离敌群，但敌人也有喷射引擎，而且喷射引擎也有能量用完的时候，这时你就要用最高速度：300，也就是巡航模式来高速脱离敌群，然后往个基地或跳跃点里一钻就万事大吉了。但要注意，如果在巡航模式启动前被导弹之类爆炸性武器命中或多发激光同时命中，巡航模式会被迫取消，要随时做好先高速机动飞行后再次启动巡航模式或读取自动记录的准备。P

《三国群英传Ⅳ》洞穴任务揭秘

■晶合后院 大盆

四神兽任务：

青龙：在合肥东方的堰月坞击败绝代恶女后，平阳与安定之间的毒龙潭开启，到毒龙潭击败南华老仙并占领建业后，下邳正东方的苍龙塔开启，在苍龙塔击败于吉后取得青龙逆鳞。

白虎：在西凉东北方的戈壁击败匈奴单于后，建平关北方的猛虎穴开启，到猛虎穴击败南华老仙并占领西凉后，下卞西南的白虎塔开启，在白虎塔击败于吉后可取得训虎木人。

朱雀：在邺城北方的龙岳击败山寨大王后，火山（地图上最红的那块，极其明显）开启，到火山击败南华老仙并占领襄阳后，南海西南方的朱雀塔开启，在朱雀塔击败于吉后可取得红明朱雀。

玄武：在宛城东北方的南岭击败叛国老贼后，北平北方的大雪山开启，到大雪山击败南华老仙并占领邺城后，晋阳北方的玄武塔开启，在玄武塔击败于吉后可取得千年龟甲。

装备青龙逆鳞可使用青龙在天、装备训虎木人可使用白虎傲笑、装备红明朱雀可使用朱雀泣鸣、装备千年龟甲可使用玄武地翻，这4招均是超强的“仙人”级武将计，会其中一招以一敌五就不是不可能的事了。

英雄之魂任务：

在五丈原西南的贼寨击败黄巾将军后，云南南方的木人国开启；在白虎塔南方的瘴气林击败蛮族酋长后，南海西南的巨象原开启。在木人国和巨象原均击败南华老仙后，会稽东方的尸洞开启，在尸洞击败普静，洛阳东方的英雄冢和徐州北方的黄泉之门开启，在英雄冢可以得到死去英雄的魂魄，带着魂魄到黄泉之门再次击败普静英雄即可复活。

绝代恶女、匈奴单于、山寨大王、叛国老贼、黄巾将军、蛮族酋长这些人物在游戏刚开始时等级就在14级以上，并且有两个9级以上的副将，但在与这些“第三方”势力作战时不会被俘虏，所以在游戏刚一开始可作为快速升级的地方（输了经验值也非常丰富）。南华老仙、普静、于吉3人智力武力均上100，南华老仙和于吉所带兵种是木人，普静带的是尸兵，南华老仙体力有800多，普静与于吉的体力都过千，所以没有5个超强武将组成的队伍别想打赢。P

《NBA Live 2003》战术应用心得

■浙江 何琦

玩了一段时间的《NBA Live 2003》，发觉其中的Playcalling键在游戏中很有实用价值，不仅使游戏的真实度大大增加了，而且也让进攻防守的战术更加丰富多彩。进攻时按下Playcalling键就会出现几种战术选项，相应按下Crossover键会使出Isolation，这是让非持球队员全部拉开距离在外围接应，让持球队员单枪匹马挑战对方；按下Shoot则是运用Postup，此战术是让高大中锋卡位，强打内线；Pass键则是Pick and Rollspin，让队员做挡拆配合；Move键是对应3Point，即3分球战术。持球时快速点击Playcalling键是暂停比赛，防守时按下Playcalling键后点击Steal键对应Zone Defense（区域防守），Take Charge是Man to Man（人盯人战术），Switch Player对应Double Team，即双人夹击对方持球队员；Bolck/Rebound键则是对应Pull Court Press，即全场紧逼；在防守时快速点击Playcalling键是采用犯规战术。

如果想要在游戏中打出精彩、赏心悦目的配合和严密的防守，就不得不提到Pause菜单中的Strategy这个选项，以下简要介绍一下：Defensive Matchups：可以设置双人包夹对方球员，采用防守压迫程度（低、中、高），尤其要看紧对方高大内线中锋，但不要对所有对方球员都使用双人包夹战术，否则会出现很大空当，毕竟每一方都是5个球员；Defensive Strategy：这个选项可以修改Playcalling对应的防守策略，查看球员跑位情况；Offensive Strategy（进攻策略）：进攻上的排兵布阵很重要，积极跑动扯开空当，为我方创造机会得分；Motion运动：让球员在内线穿插跑动后，出来投3分或攻入内线；Quick Hitters：3分球战术，由中锋挡开对方防守队员，小前锋或后卫从内线出来接球投3分；Side Line Tri：由高大球员掩护后在内线中投的战术；Tumout：球先在外围传一下，再趁机打内线；Zipper：在外线快速传球后打另一侧内线，是一种快攻快打的战术；1-4High：4名高大球员进行掩护后投3分球；Double High：中锋和前锋外撤拉开内线空当，然后突然切入内线的声东击西打法；High Post：用高大球员强攻内线；Hawks：由一人在中间接应，两翼齐飞，有攻击点众多的优点；Flex：一名球员在底线跑动吸引对方注意力，然后攻击内线；Box：外线与内线一齐打的战术，比较适合有强力中锋的队伍；Ball Screen：3名球员一字排开，进攻时容易阻挡住对方队员；Team Strategy：预设进攻策略和防守策略，是否自动换人。P

《三国志IX》“借兵”大法

■北京 潇湘子

《三国志IX》中士兵最重要，哪怕像刘备一样拥有甚强的武将，面对兵多将广的曹操还是要失败。而征兵实在太慢，所以鄙人发现有以下二法可解此急。

1.向蛮族借兵

在《三国志IX》中与蛮族打交道，要想“得一夕安寝”就得花大笔银子。就算一怒之下把它灭了，降兵几十万，光粮草就够你喝一壶的。即使把降兵蒸发了，也得在准备阶段耗费不少钱粮。既然它有那么多兵，何不利用一下，借他点呢？（当然就不打算还了，反正他每月会回复的）

具体借法如下：首先与蛮城之间没有其他势力，要不然怎么借啊，再得有几个会“攻心”的人，然后有一两万人就行了。首先将几员将派到一个与蛮城接壤的城里，会“攻心”的至少一个，最多全派上。由于“攻心”没有连锁，所以只是快慢的事。另外可以几队人轮流上，比较快，然后起一两万人马攻打蛮城。阵形还是选方圆阵吧，比较禁打，省得还没到城下就被射死了，要不锋矢、鹤翼什么的也行，兵法发动率高。兵法全选“攻心”，等到城下就等着运气出现吧，只要有人发动“攻心”，一般都是两万以上的人马归顺你，两三次以后就差不多五万了。等到了五万就撤退，反正也不能多带了。这比征兵快多了，而且那么一个大兵库，取之不尽用之不竭啊。另外如果蛮族出城迎战，若你是全文官还是撤吧，即使赢了也得不偿失，如果有武将带队还可以打一打，反正也可以招降他一部分人马。实在扛不住就放弃一座城，他不会乘胜追击的，到时再开回来就是了。

2.向诸侯借兵

“宁可出门去找龙，也不要让龙来找你。”对诸侯也是一样。可是兵微将寡，又不挨着蛮族，找不起他们怎么办呢？只好向诸侯“借”兵了。这次只要有冲车就够了，因为诸侯的兵毕竟没蛮族多，用攻心不太合算，当然你非要用我也没意见。首先攻陷对方一座“砦”，不攻城是因为城的防御比较高，攻下来损失比较大。其实在之前用用烧夷什么的也可以，主攻对方城防。攻下对方砦以后，如果对方来抢夺，就带着冲车撤，否则就以普通阵形撤。等对方将砦夺回来后，必然驻了几万人马，然后你再用冲车搞定他，大部分兵不都是你的了吗？当然这没有对蛮族效果明显，但这样可以削弱对方实力，何乐而不为呢？另外如果想省钱就用攻城防高的阵形，省得冲车那几百两银子你心疼，但死的人多我可管不了了。

“借”了几次兵之后，看谁还能把我怎么样？哈哈，曹操算什么？天下终将是我的！P



微软超级大作《国家的崛起》（Rise of Nations）、移植自PS2的《侠盗猎车手——罪恶都市》（Grand Theft Auto：Vice City）、完全根据电影《黑客帝国》设计的《登陆矩阵》（Enter the Matrix），三大强作联手而来。

游侠补丁网：三枫

《国家的崛起》游侠汉化包v1.01版（游侠汉化组Jeff Chen制作）（Rise of Nations）

本汉化包完全汉化了菜单界面、战斗界面、征服世界、指南任务，而民族领导人/城市文明及单位名称是部分汉化，在下一版本将进一步完善，也欢迎大家进入我们专门开设的NETSHOW游戏汉化版讨论！

感谢Jeff Chen的辛勤制作！本汉化包由游侠网小旅鼠制作安装界面，在安装时请大家欣赏Jeff Chen自己演唱的歌曲，请不要怀疑，这确实是Jeff Chen的声音。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/ronchinese.EXE

使用方法：在安装英文版的基础上执行全自动汉化程序。

补丁效果：完全汉化了菜单界面、战斗界面、征服世界、指南任务，部分汉化了民族领导人/城市文明及单位名称。



《国家的崛起》7项属性修改器（Rise of Nations）

即时战略和即时策略这两种模式的优点融合十分完善，一旦深入进去就能体会到系统设定之繁多，它十分适合战略爱好者潜心钻研，但似乎难以重现“帝国”昔日风采。整体画面的3D化气势磅礴，细节处理得不是特别好，对于硬件要求就不是特别高，不能算是十全十美，但也绝对是这个夏天值得去玩的游戏。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/imsdox-ron.zip

使用方法：先运行修改器，再运行游戏。

补丁效果：包括食物、木材、金钱、知识、铁矿、石油和人口的7项属性的修改。

《侠盗猎车手——罪恶都市》全部关卡显示器（Grand Theft Auto：Vice City）

游戏中的任务关卡设计得非常巧妙，看似没有联系，但每一个环节都扣得非常紧密，同时自由任务的设定也使得游戏更自由，一些不影响主线的剧情任务更是非常之多。初期是积累资金的时候，同时也要注意自己的行为，绝对不要和警察过不去，否则进监狱出来后可是损失惨重哦。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/lun-vcaac.zip

使用方法：复制存档文件到“我的文档\GTA Vice City User Files”目录里，进入游戏后读取此存档即可。

补丁效果：完成所有任务关卡，可直接选择。

《侠盗猎车手——罪恶都市》10项属性修改器（Grand Theft Auto：Vice City）

非常全面的修改器，除了生命、弹药、金钱的修改，还包括加速跑所要用到的体力，还可将城市修改成没有警察的状态，或你“拣”到一辆好车后怕被撞坏，也可用修改器使汽车不会损坏。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/pzdvc10t.zip

使用方法：先运行修改器，再运行游戏。

补丁效果：无限生命、无限弹药、无限装甲、没有警察、获得金钱99 999 999、体力无限、任务时间无限、汽车不会损坏等。

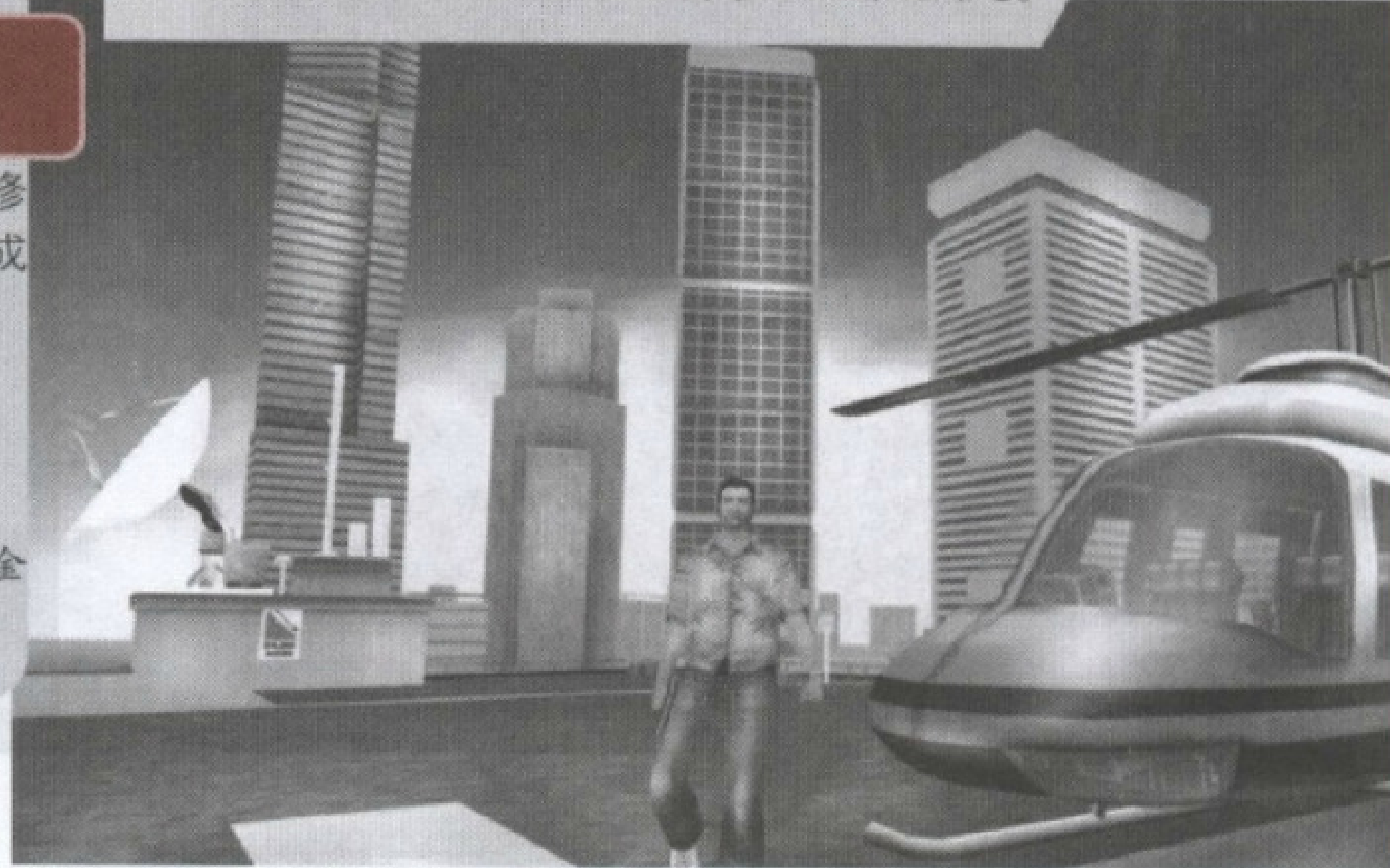
《侠盗猎车手——罪恶都市》v1.1升级档及光盘补丁（Grand Theft Auto：Vice City）

作为《侠盗猎车》的最新续作，游戏中除继承了前作的特色外，再次新增的大量任务和情节使游戏有很大突破。游戏中你可以扮演普通的出租车司机并以此为生赚取金钱，也可以在黑帮闯出一番惊天动地的故事来，无论你选择怎么样的人生，你都会面对很多困难，当然也正因为有如此真实的设定，才会让玩家欣喜不已。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/grugtavc11bcd.zip

使用方法：先使用官方升级档升级到v1.1版，然后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：修正部分系统的图形显示错误问题。



《魔兽争霸Ⅲ》目前所有版本、所有类型战网连接补丁及光盘补丁（从beta到105a到资料片beta最新版）（Warcraft Ⅲ：Reign of Chaos）

《魔兽争霸Ⅲ》的成功再次验证了暴雪数年来的不败神话，即将推出的资料片《冰封王座》和网络游戏《魔兽世界》同样吸引了全世界玩家的心。这个战网补丁对一些喜欢去各种战网，尤其是想挑战各方高手的玩家非常实用。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/w3xloader061beta-309.zip

使用方法：复制到游戏目录后执行此补丁进行设置。

补丁效果：所有版本的战网连接补丁，可选择各种不同的战网，并自动设置完成。



《登陆矩阵》v1.52升级档（Enter the Matrix）

与同期上市的电影《黑客帝国2》配合得恰到好处，当然毕竟电影和游戏有很大区别，能真正被评为“游戏即电影”称号的大作实在是太少。而这款黑客帝国中虽然夹杂了很多电影片段，但游戏还是无法让人真正深入其中，虽然在画面和人物动作上的表现非常出色，但在操作和视角上的缺点，总让人觉得有些遗憾。当然不可否定这款4CD大作其独有的特色和游戏品质，相信去尝试一下还是非常有必要的。

官方升级档

下载地址：ftp://ftp.infogrames.net/patches/enterthematrix/matrix_any-152.exe

升级档

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/dev-em52.zip

使用方法：先使用官方升级档升级到v1.52版，然后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：新增了一些快捷方式和菜单选项。

《登陆矩阵》v1.51升级档5项属性修改器（Enter the Matrix）

F4～F8键对应无限生命、力量、弹药的快捷方式，游戏难度不高，尤其是在熟悉操作后，对付敌人往往使用拳脚就OK了，这一点和电影中的剧情还是比较接近的。角色的各种绝招让人非常有快感，而结合了《英雄本色》的画面引擎，视觉和动作的双重快感完美地展现在你面前，当然操作和视角等方面并不太如意。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/pzdetm5t.zip

使用方法：先运行修改器，再运行游戏。

补丁效果：无限生命、无限力量、无限弹药。

《三国志Ⅸ》繁体中文正式官方升级档及光盘补丁

游侠网小旅鼠制作了一次性完美安装程序，保证所有《三国志Ⅸ》的光盘版、硬盘版都可以一次性升级成功，感谢游侠网光荣论坛阿卡菲尔提供其作为光荣会员才能得到的官方升级档，并且制作出光盘补丁。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/sango9tcupdate.exe

使用方法：直接执行安装程序即可，本补丁保证所有《三国志Ⅸ》的光盘版、硬盘版都可完美一次性升级成功。

补丁效果：本升级档完全解决了游戏切换慢的弱点，强烈推荐升级。

《冠军足球经理4》v4.05升级档（Championship Manager 4）

大量球队资料的更新，同时优化了游戏引擎，比起4.04版，此次更新是多方面的，无论是资料的更新还是在其他方面，都给人全新的感觉。

官方升级档

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/405_enhance.exe

升级档

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/idx-cm405.zip

使用方法：先使用官方升级档升级到v4.05版，然后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：更新大量球队的资料，同时优化了引擎。

《冠军足球经理4》v4.05升级档无限金钱修改器（Championship Manager 4）

4.05版的金钱修改器，此次更新的球队资料都采用最新的数据，可以说越来越完善，另外游戏中改良的引擎使游戏流畅度再次加强，相信CM的热潮会随4.05版的发布而开始。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/devcmr4t.zip

使用方法：先运行修改器，再运行游戏。

补丁效果：游戏时按1键获得获得无限金钱。

《合金装备2》（Metal Gear Solid 2）v1.01升级档超级属性修改器

不同模式下分别修改，主要包括武器弹药、防御能力、任务时间等，由于版本不同，修改器也要对应相应版本才能使用。说起来“合金2”的表现绝对是无与伦比，PC版虽然只能说是不尽人意，但依然堪称经典，推荐大家一玩。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/mgs2trainer.zip

使用方法：先运行修改器，再运行游戏。

补丁效果：分别可在不同游戏模式下进行修改，本修改器只适用于v1.01升级档。

《合金装备2》v1.01升级档及DVD光盘补丁（Metal Gear Solid 2）

真正的游戏即电影的内涵，画面的动感和人物的动作都设计得非常符合真实世界，当然游戏毕竟是游戏，复杂的操作导致游戏上手极为不易，当然不同模式的训练关卡也足够让你从不熟悉到非常精通，一切只需要你用心进入。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/grumgs2s101dvd.zip

使用方法：复制Update目录下所有文件到游戏目录。

补丁效果：修正极少数贴图错误和部分关卡中的Bug。



本期秘技由新浪网游戏世界提供 Http://games.sina.com.cn

《天下霸图》密技大公开

在经营画面时，同时按下Ctrl+F1即可开启密技窗口，输入以下指令后（大小写及空格需完全相同）按下Enter键即完成其功能。

Building Level Up 其中一栋生产建物向上升一级

MK Money	增加金钱10 000
MK Gold	增加金矿10 000
MK Wood	增加木材10 000
MK Rock	增加石矿10 000
MK Iron	增加铁矿10 000
MK Medic	增加药材10 000

《异域狂想曲》官方密技

右键打开游戏的快捷方式属性，在游戏路径最后加入“-foolish”，进入游戏后按F1开启命令窗口，输入：

FPS	切换debug信息显示
DAY	时间设为白天前夕
NIGHT	时间设为夜晚前夕
SPEED X	改变游戏速度（X=倍数，在1～16中选择）
ADDITEM n c	队伍获得物品（n=物品号码，物品号码范围001～135、500～505，c=物品数量）
ADDGOLD c	队伍获得金钱（c=数量）
ADDMEMBER a	加入队员（a=角色号码，1为杰瑞、2为琳、3为弗莱德、4为菲利普、5为潘多拉、6为咪呀）
ADDWEAPON n	队伍获得武器（n=武器号码，武器号码范围在01～22中选择）
SETHP a hp	设定角色HP（a=角色号码，hp=玩家输入的数值）

《偷袭珍珠港——拂晓攻击》秘技

使用神秘战机： 进入任务选择画面时，在画面右方类似战机的黑影上点击，就可增加3架特别战机和1个特别任务。

《三国志IX》使用新势力秘技

打开注册表，先将HKEY_CURRENT_USERSoftwareKoeiSan9 TcConfigs 下的FlagData键删除，然后再把另一个键KakuninPositionX（后缀为=0xffffffff (4294967295)）重命名为FlagData（后缀不变=0xffffffff (4294967295)），再退出后就OK了！

这样以前在剧本里出现过的异民族势力南蛮、乌丸、山越、羌等都可以选择了，而且还多了一个——倭！就是三国时的日本！如果不想使用倭，但又想让倭在游戏里出现（拿来痛扁），就必须要在开始新游戏时选择，进入游戏后再选择委任给电脑就行，否则倭就不会出现。

《喋血街头2》完整秘技

在游戏中按~键后，输入SISSY开启秘技模式，秘技开启后再按~键输入秘技内容，成功后可以听到主角的说话声。

Alamode	上帝模式
PackNHeat	获得游戏中所有摧毁性武器
PayLoad	现有武器获得大量弹药
IAmSoLame	获得所有武器、最大弹药并无敌
PiggyTreats	获得大量圈饼
JewsForJesus	获得现金
BoyAndHisDog	获得狗食
Jones	获得健康管
SwimWithFishes	获得雷达相关部件
FireInYourHole	开启火箭相机功能
IAmTheOne	获得大量猫薄荷
BlockMyAss	获得护具
SmackDatAss	获得嵌心扶辫带装
IAmTheLaw	获得警察装
Healthful	获得4个医务箱并生命全满
Whatchutalkinbout	把所有非玩家及旁观小兵变成Gary Colemans
Oasma	把所有非玩家及旁观小兵变成Fanatacs
IFeelFree	幻像模式（重复输入可开关）
LikeABirdy	飞行模式（重复输入可开关）
Slowmo (number)	设置速度

将升级坚持到底，让软件成为必须！

留言板

游戏中最喜爱的女性

北京 张艳

我最爱《仙剑》中的赵灵儿。她的美丽与温柔使我痴迷，她的深情与宽容使我感动。她是天山上的雪莲，纯洁而不染俗世尘埃。

河北 FIREFOX

最吸引我的是劳拉。喜欢让她在光天化日之下耍帅，喜欢跟她去世界各地冒险，喜欢让她无敌地冲锋陷阵，喜欢看她胜利时的笑容……



偶的对子

游戏人生

江苏 水桶

红月倚天幻灵游侠舞轩辕

传奇千年魔力宝贝游仙境



XO

前段时间，我因为学习紧张，伤心地离开了我玩了1年半有余的“石器”。回忆起以前在石器中的时光是多么美好，因为我有一个非常非常好的族长，她叫gina。因为我比较笨，所以搞不到好宠和石币，而每次我非常不好意思地向她哭穷时，她总是毫不吝啬地给我好多好多……我要转生时，打不过守护兽，她也会帮我；她还会带我去练级……她是我在石器中唯一信赖的人！如果gina你能看到这段话，我要最真诚地对你说：谢谢你！希望我们以后还会再见面！（我是北京电信1的“xo”，永远停留在5转104级，我们的家族叫“赤朝部落”。）

为《大众软件》征集广告词：

如果你还在为自己生命中缺少什么而寻觅答案，告诉你，答案就是我——《大众软件》。

留言板新话题：哪个游戏的过场动画你觉得好？为什么？

人以类聚

河南 王杨

我希望喜欢电脑连网的朋友和我一起探讨电脑方面的问题！我的QQ：11936557（阿冲）

编辑部进行时

Show出自己的QQ来！

话说某日，风行水发现QQ又出了新版本（为什么要说“又”呢，据说风行水每天要试用若干软件的新版本）。一试之下，大乐，随即在办公室中广为推荐（风行水举牌示意：我不是QQ的产品推销员）。这个新版本中的一个功能，立刻得到了MM们的喜爱——那就是QQ秀。结果，等脑子慢半拍的林晓去下载新版本时，编辑部里已经普遍为自己定制了QQ形象。口罩成了人见人爱的装饰品，非典虽然渐弱，防范意识还是不能少嘛！

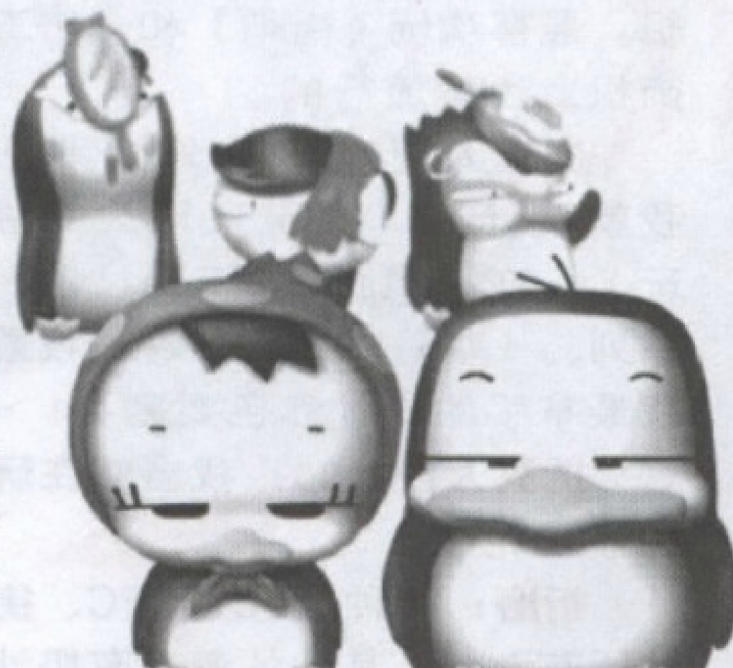




插图 宋洋

助他为乐

eishionxp

我最近玩了《魔法师传奇：魔法艺术》，但是我觉得它不如1代那么好了，游戏带给我的感觉完全变了。我很怀念以前那个《魔法师传奇》，但是以前买的盘不知弄到什么地方去了。我非常想玩这个游戏，想重买一盘，但是这个游戏很老了，我找遍了都没有卖的，不知谁可以帮助我。我的信箱是eishionxp@sohu.com。

大众软件社区——晶合后院（CLUB.POPSOFT.COM.CN）欢迎你！在后院，你会遇到志趣相投的朋友，与大软编辑零距离接触！



“晶合魔兽战队”[JH]招新中！

阻击魔兽，晶合当先。CGA中，再展雄风。

晶合魔兽战队（一）

■[JH] Alvin_ORCer

晶合魔兽战队成立于2002年9月18日，是在大众软件晶合后院的晶合游戏联盟的要求下而组建的。战队一直以大众软件晶合后院的名义参加各种大赛，其中不乏好成绩。战队中大部分成员都来自晶合后院，整体水平在全国处于上等。目前正在打CGA全国魔兽争霸战队联赛，现暂居小组第2，可以保证一定出线。战队以晶合后院的名义参赛，当然不能丢后院的脸。希望大家多多支持晶合魔兽战队和我，让我有更好的机会去把战队搞好；让战队进入全国前3甲，让晶合游戏联盟成为国内知名的顶级游戏战队联盟。

战队能取得今天的好成绩，全赖于队员们对我的支持和理解。现阶段战队人数大约50人，一线队员大约7人，今后将逐一向大家介绍。

[JH]burn

姓名：卢华星，男，广东人，现年25岁。QQ：330917，昵称：燃烧。是很早以前就加入本队的ORC高手，但是后来由于某些原因（秘密，有兴趣想知道的，请加入战队自己问他吧）而离开了JH加入了广东魔兽联盟，成为该战队的ORC第1高手。传说该战队队长正准备让他成为职业队员，但他却离开了广东魔兽联盟重新回到了JH（原因嘛，是战队机密，想知道的可以自己去问），成为JH的第二ORC，现在亚洲的等级为23级。

[JH]JSD

姓名：江石东，男，广东人，现年18岁。QQ：155025325，昵称：香蕉万岁。是现阶段刚加入JH的NE高手，以前也是广东魔兽联盟的第一NE，打NE可以横扫整个广东魔兽联盟现阶段可以算是战队的第一NE，因为战队大都是打ORC的（其中原因我也不是太明白，现在的魔兽界都在说，进入JH就能成为顶级ORC玩家，嘿嘿。），现在亚洲为20级，ID：JH.JSD，QQ：155025325

（下期将继续介绍）



某日，好奇的林晓问：**童年时候大家都玩什么？**

顿时，勾起众人无数或辛酸或甜美或懵懂的回忆。大家于第1时刻敲击键盘，诉说往事。

奇民：那个时候还在玩FC；游戏：《霸王的大陆》、“DQ”、“FF”、“魂斗罗”、“松鼠大作战”、“恶魔城”等。那时的游戏大多都是经典。

远望客：《俄罗斯方块》，我的童年还是红白机时代呢。

二愣子不流泪：打弹子，收集香烟纸，有钱时玩玩街机。最喜欢玩《街霸》和《矿工》，《西游记》在当时的街机上也蛮流行的。

失翼天使TT：在外面我是孩子头，大人不让玩什么我就玩什么，甚至还玩火（注：这可危险啊！千万别玩）。在家里我只玩FC，《唐老鸭》系列、《魂斗罗》系列、《双截龙》系列等；我最喜欢的是“热血”系列，我最拿手的是《赤色要塞》！一命通关……

折翼天使1423：我当然在玩红白机啊！那时它可是我的最爱呢！

折磨：机种是FC、SFC、街机，游戏是当时所能找到的所有游戏。其他的游戏有扔沙包、跳房子、滚铁圈；玩具有冲锋枪、弹弓和各种能捉到的虫子。

幻梦杂志社-012：似乎已经忘却了，但那时天真烂漫无所顾及，纯粹是为了玩而玩。而现在在绚丽的画面背后，似乎有些失落和漠然，是该反思反思了。也不知是哪位小编说过——是在生活中寻找游戏，还是在游戏中寻找生活？

左岸：弹球，洋画？……FC，当然是FC，从还没上学就开始玩，直到现在。从《俄罗斯方块》玩到《超级MARIO》，不算是高手；但“魂斗罗”1、2一命通关，对我来说很Easy。FC——我的最爱！

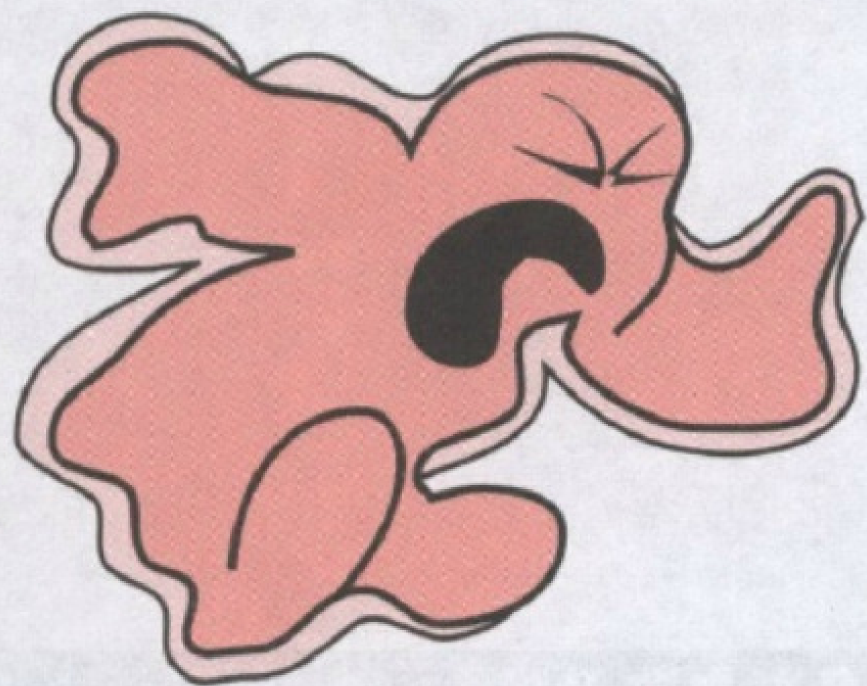
板砖猛给：偶从3岁上幼儿园时开始玩电脑游戏，大部分的名字都忘了，只记得有个叫“警察抓小偷”的。

山鹰：玩抓蚂蚱、打沙包、去坟地“探险”、烤红薯、看动画片。FC游戏玩“MARIO”、“热血”、“魂斗罗”、《赤色要塞》等；电脑游戏是玩《大富翁2》、“沙丘”、“炎龙2”、“仙剑”、“魔兽2”、《命令与征服》……大概就这个样子；还有诸如爬树取鸟蛋，偷农民伯伯的箩卜、桃子等都不值得一提。其实最开心的还是玩“野战”，几十个孩子趴在山地里，分派别“打仗”。

林晓：现在的小孩子玩网络游戏吧？有没有和其他小朋友面对面玩真实的游戏呢？人与人的接触是机器永远代替不了的……



晶合后院的群众生活



生命中不能承受之消毒水味

■晶合实验室 冰河

一直以来，我对写榜评的同事都很羡慕。因为面对各个公司呕心沥血的作品兴致勃勃地评头论足，我认为是一件非常有趣而幸福的事情。你能想象痛骂微软并且把言论放诸媒体上的快感么？我一直认为只有方兴东博士才有这个机会。现在，我也有了。

生铁曾经对我说：生活，就是你想做某事的时候，偏偏做不到；而不想做的时候，它偏偏非要你做不可。我说这是废话，也是真理。当林晓把一张榜单放到我的面前时，却是我最不适合写榜评的时间、地点和心情。因为每天楼道里飘扬的消毒水的味道会让我打N个喷嚏。一个意气风发指点激扬同时打着喷嚏的评论者，各位谁见过啊？但无论如何，我也必须完成它，这是我的工作，也是我的生活。

第一眼看到手下列队等候我检阅的20名骄傲的软件精英，我瞪眼张嘴呆了片刻，然后“哈——哈——哈”仰天干笑三声。熟悉星爷电影的人都知道，这是我抄他的。然后我转身就窜到了林晓的座位：“你怎么能把上个月的榜单抄来让我评呢？这实在是……人品问题啊，阿嚏！”林晓姐姐不愧后院第一当家人，见多识广久经风浪先对我展开了一个笑脸，不紧不慢的让我仔细看看。

仔细看看也是上个月的啊！站在第1的是腾讯QQ，第2金山游侠，第3金山毒霸，第4 Windows优化大师，第5……哦？原来站在这个位置的金山快译什么时候悄悄地跑了？我一转身的时候他们就换了位置，小朋友你们也真调皮啊，四处乱跑，这样会踩到花花草草，就算不踩东西，万一感染了非典怎么办？

队列的变动主要发生在中部，原来排名第5的金山快译站到了第8，原来第7的Win RAR走到了第5的位置，IE和Realplayer这两个混迹网络的老油条一前一后挨着金山快译站着。而原来站在他们前面的瑞星杀毒软件、金山影霸和虚拟光驱则不声不响的按序排到后面……

真正的变化发生在后面，原来断后的KV3000和东方快车销声匿迹，个人认为，他们是因为非典渐渐过去，而愿意出门坐火车的人还不够多导致。MSN和Windows Media Player则出现在队列最后，看来不出门的时候大家对远程沟通和在线娱乐的兴趣又多了几分。就是不知道谈话对象如何，看的内容是什么……

“谁让你们乱站的？有点规矩没有？扣奖金！”害我在林晓面前出丑，实在可恶。

“读者啊！当然是读者了。没有看到我们身后读者的选票么？”

原来如此。不过这个选票……实在不是很多啊，排在最后一位的MSN获得的选票才112张，而排名第一的QQ也不过1051张选票。难道我中国1.6亿网民，用这些精品软件的人就这么几个人么？拜托看杂志的各位老大，这是你们对中国软件市场发表意见的时刻，给点支持好不好？我知道大家平时用的正版就不多，好歹也为自己喜欢的软件说句好话吧？我给个笑脸先。^_^



本来想就软件排名的变动对中国软件产业的风云进行一番评点，顶不济也可以赶个时髦骂骂垄断什么的。但是拿起笔才知道，这里我根本无法评论什么。一来做出选择的是读者，好与不好他们已经做出了判断；二来，前面的各位大侠已经把能评点的风云都谈完了，而目前的风云之事“非典”和“世乒赛”都和软件行业的动荡没有太大关系。作为一个记者，我现在需要做的是忠实记录，而不是感慨的评论。

希望下一次能看到更多更可喜的变化。

题外话：看到榜单，忽然想起了高中时每次考试完之后的成绩排名，那个时候的心情真是紧张啊。这期榜单和大家见面的时候，高考已经开始了吧？祝参加考试的人如愿以偿。P

流行软件编辑推荐榜

名称	推荐理由
Winamp 2.81	经典怀念版之豪华版，目前插件最全，汉化最彻底。http://www.winamp-china.com
FlashGet 1.40	相比网络蚂蚁更喜欢它的理由是它能用10个线程而且还可通过注册表改得更多。
QQ2003 预览版	终于可以像MSN一样随意聊天了，不过好像MSN也到6.0版本了……世界变得快，幸亏我还能明白。
WinRAR 3.20	用WinRAR压缩BMP文件可以获取最大的满足感……
时可通 1.0	最习惯的时钟增强软件，装上了就从来没有出现过删除的欲望。http://hotools.vip.sina.com/

热门软件排行榜TOP20

SOFTWARE





名称	版本号	名次	票数	升降	制作
腾讯QQ	2000C Build 1230	1	1051	○	深圳腾讯计算机系统公司
金山游侠	2002	2	819	○	金山公司
金山毒霸	2003	3	810	○	金山公司
Windows优化大师	5.36Build417	4	627	○	鲁锦
WinRAR	3.20	5	622	↑	Eugene Roshal
网际快车FlashGet	1.40	6	495	○	JetCar软件工作室
IE	6.0	7	411	↑	Microsoft
金山快译	2003	8	408	↓	金山公司
RealPlayer	9.0	9	295	↑	Realnetworks
瑞星杀毒软件	2003	10	286	↓	北京瑞星公司
金山影霸	2003	11	277	↓	金山公司
虚拟光驱	7.11	12	234	↓	东石软件公司
金山词霸	2003	13	204	↑	金山公司
Flash	MX	14	184	↓	Macromedia
超级兔子魔法设置	5.3	15	180	↓	蔡旋
Photoshop	7.1	16	158	○	Adobe Systems Ncorporated
NetAnts	1.25	17	137	↓	洪以容
Windows Media Player	9.0	18	132	↑	Microsoft
Office XP	2002	19	129	↓	Microsoft
MSN Messenger	5.0	20	112	↑	Microsof

本榜所列软件版本号截止于2003年5月25日。本期网选选票截止时间为2003年5月25日（网选地址为http://topten.popsoft.com.cn/topsoft/default.htm）。

经典软件名人堂

软件名称	版本号
WinZip	8.1
ACDSee	5.0
Winamp	3.0
豪杰超级解霸	3000

2003年6月幸运读者

特等奖：价值400元的联志音箱1套

湖北黄冈　王刚

幸运奖：《金山毒霸》2003年金版各1套。

山东泰安市	李源
北京通州区	黄允
云南宣威市	毛祥威
辽宁抚顺市	袁屹
贵州遵义市	沈璞
江苏常熟市	黄刚
河北秦皇岛市	张韬
新疆乌鲁木齐	范晓鹏
黑龙江大庆市	曹洪涛

名次	软件名称	下载次数
1	FlashGet（JetCar）网际快车中文版1.40	149 499
2	WinRAR官方中文版3.2	66 137
3	腾讯QQ2003 Preview简体中文预览版Preview2	65 885
4	RealPlayer 8.0 Basic中文版6.0.9.584	53 221
5	NetAnts（网络蚂蚁）1.25	47 444
6	DirectX 8.1b英文版For Win9X	35 064
7	腾讯QQ2000C Build 1230b稳定版	27 389
8	Windows优化大师5.36 Build 417	22 761
9	Net Transport网络传输带多语言版1.22	20 205
10	Windows Media Player For 9X/2k中文版9.0	17 188

该榜由本刊和电脑之家（www.pchome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。



邮发代号：82-726

零售价：￥6.80元

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN